Tot.366

前线狙击:《女神异闻录5》重磅情报直击!

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来

教团 1886

全收集攻略+ 奖杯指南

特稿

蒸汽朋克降魔录

研究中心

热情传说

攻略透解

进化

系统详解+全猎人/怪物使用心得+成就/奖杯指南

战国无双 4－II

系统详解+关卡全任务攻略+奖杯心得

泯灭之光

系统详解+流程攻略+关键收集指南

特快专递

勇者斗恶龙

英雄集结

暗龙与世界树之城

2015.3B

定价:RMB 14.00

ISSN 1008-0600

06>

9 771008 060006

Gamehalo

热血最强 科拉传奇 二周目邪道最速

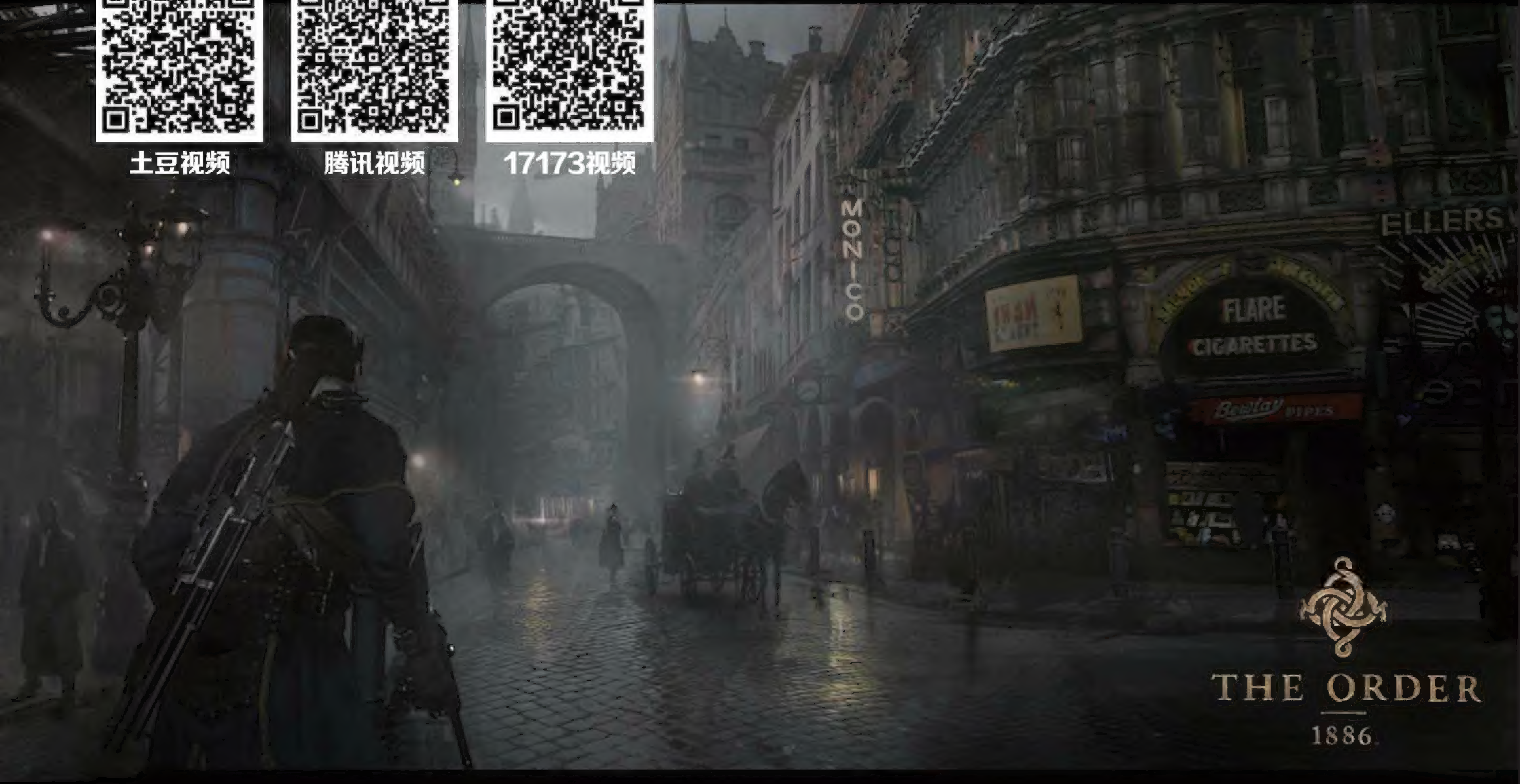
特别收录 教团1886 游戏黄金眼

特别收录 生化危机 启示录2 完全收集攻略·第1章

2014 TV GAME大赏 年度评选揭晓

赠 Gamehalo高清光盘+魔界战记5精美海报

噬神者再度集结！
挑战极限的狂怒解放！
《游戏黄金眼》第 38 期
《噬神者 2 狂怒解放》
Fenrir


土豆视频
腾讯视频
17173视频
MONICO
FLARE
CIGARETTES
THE ORDER
1886

TV GAME半月刊
2015.3B
总第366期

COVER STAFF
封面用图：女神异闻录5
封面设计：anubis

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

女神异闻录5

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城

2014 TV GAME 金酸莓大赏

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 游戏情报站
6 排行榜
前线狙击
8 数码宝贝物语 网络侦探
12 女神异闻录5
17 黄金眼

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
20 进化
32 战国无双4-Ⅱ
54 泯灭之光
研究中心
68 热情传说
特快专递
74 勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
强作袭来
79 蒸汽朋克降魔录
86 教团1886
96 PS CLUB
98 Xbox Style
100 3DS应援团
102 软硬兼施SP

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划
104 2014 TV GAME 金酸莓大赏

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年3月16日
定　　价：人民币14.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

●NEWS ●NEWS REVIEW
●EDITORS'OPINIONS ●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

02.03 索尼在线娱乐工作室被出售。

02.10 PSV 版《梦幻之星 在线 2》下载量破百万。

02.10 SE 新商标申请。

我们也希望可以采用消费者认可的统一价格进行销售，但它们每款所具有的价值确实是不同的。

近日任天堂社长岩田聪在谈及 amiibo 的定价问题时表示，每款 amiibo 的价格定位并非取决于角色的人气或所具有的价值，而是根据每款 amiibo 产品本身的制作成本而定的，例如造型复杂或者配色多样的 amiibo 产品，其价格就相对较高，这样的价格定位标准也是为了公司利益的合理化而制定的。

业界声音

TOPIC

索尼出售SOE工作室

日前索尼正式宣布将旗下的在线娱乐（Sony Online Entertainment，简称 SOE）工作室公开出售，这家成立于 1995 年的索尼第一方工作室（起初名为 Sony Interactive Studios America，简称 SISA），从 1998 年更名起就一直为索尼提供多人在线类游戏（代表作有《无尽的任务》、《DC 漫画英雄 在线》以及最新的《行星边际 2》和《H1Z1》等）。在索尼宣布出售后该工作室随即被投资管理公司 Columbus Nova 收购，正式转型为第三方开发商，并更名为 Daybreak 游戏公司。

Columbus Nova 是一家资产超过 150 亿的多重策略投资公司，并与多家在线服务商有合作关系，就算在纽约和硅谷的市场环境中也拥有相当的实力。Daybreak 在被收购后立马就进行了内部裁员，官方发布的公告中称，不论是被收购还是裁员都不会影响到其正在负责开发的游戏项目，公司之后仍将会以制作多人在线类游戏为主，并且得益于公司的开放转型，Daybreak 的游戏项目拥有了更为广泛的拓展空间，不会在仅限于单一平台。Daybreak 总裁 John Smedley 还特别指出了微软的 Xbox 平台，希望能够借助微软自身优秀的网络环境开发一款全新的游戏。

EVENT

《妖怪手表》新动向

在日本人气不断升温的“《妖怪手表》系列”，近日宣布将于 2015 年 3 月 30 日在东京巨蛋举办名为“妖怪手表 大感谢祭”的庆祝活动，该活动不仅仅是为了答谢广大粉丝对作品本身的支持，也是为了让喜欢该系列的粉丝们能够进行更好、更广泛的交流而举办的，即时还将会请到演唱过游戏主题曲的**キング・クリームソーダ**和 Dream5 进行现场演出，另有更多精彩内容等待着粉丝们。值得注意的是本届“妖怪手表 大感谢祭”并非对所有人开放，而是会采用报名抽选制，最大受邀人数 8000 人抽完即止。

另外，Level 5 也宣布“《妖怪手表》系列”将正式进军全球市场，自 2016 年起该系列的游戏和相关周边产品将会陆续被引进至欧洲、中南美和北美等地，还将会与孩之宝公司合作进行玩具等周边产品的生产和开发，官方译名也正式确定为日文直译即《Yo Kai Watch》。

TOPIC

PSV《梦幻之星 在线2》下载量破百万

SEGA 近日正式宣布旗下的 PSV 专用网络游戏《梦幻之星 在线 2》，自 2012 年 7 月 4 日开始运营以来（2014 年8月27日游戏以更新至第三章），其PSN下载量已正式突破 100 万次，虽然本作是采用本体下载免费的运营模式，但游戏的实体版销量也同样突破了 100 万套，成为 PSV 平台在线 RPG 类游戏当之无愧的头把交椅。在 2 月 19 日至 2 月 25 日期间，SEGA 为庆祝还推出了“PSV 百万下载量突破纪念 特别活动！”，在此期间登录游戏的玩家不仅可以获得纪念道具，就连游戏中稀有装备的掉落率和玩家获得的经验值都将大幅提升。

GAME

首款M级《蝙蝠侠》游戏

日前 Rocksteady 对外正式宣布，由其负责开发并将于今年 6 月 2 日发售的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，本作已被北美娱乐软件评级机构 ESRB 评定为 M 级（玩家年龄要求在 17 岁以上，作品本身或包含强烈的暴力、血腥与出血、性主题或是粗话）游戏。Rocksteady 的制作人 Sefton Hill 也承认，本作相较于系列以往将会更加暴力，但游戏起初并非是以 M 级为标准进行制作，只是在为了满足游戏过程中部分剧情表现或内容的需要时恰好达到了 M 级的评定标准。

从目前已公开的预告影像中我们也能够看出，本作中蝙蝠侠拥有了像蝙蝠战车这样的大型武器装备，虽然因为原作设定的原因蝙蝠侠是反对杀生的，但毕竟这一次他将要面对的是阿甘城中所有恶棍的联手围攻，还有阿克汉姆骑士这种未知的敌人，相信在如此险境之下就算是蝙蝠侠也会有不得已先手的情况。就算本作或许将会成为系列史上最暴力的一作，但就像制作人所说，一切都仅仅是为了满足剧情表现的需要，不单纯是“为了暴力而暴力”。

EVENT

Square Enix递交新商标

Square 和 Enix 这两家分别拥有《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两款国民级大作的游戏公司，自 2003 年合并以来已经共同走过了 12 年。2015 年 1 月 19 日，Square Enix 向日本商标局正式递交了两个全新商标的申请，分别为 Square Soft 和 Enix，并且两个商标旗下的业务划分都包含了游戏开发内容。至于此次新商标的申请目的官方还没有给出详细说明，也可能只是 SE 新的商业规划行为。

SQUARE ENIX™

EVENT

Falcom新年财报公布

近日，日本游戏厂商 Falcom 公开了其 2015 年第一季度的财报情况，从公布的数字来看，该季度超过 6 亿日元的销售额相比去年同期大幅上涨了 97.5%，营业利润比去年同期上涨 224.5% 达到 4 亿 2800 万日元，通常利润也到达了 2 亿 8000 万日元比去年同期上涨了 221.4%。如此出色的业绩主要得益于《闪之轨迹》和《闪之轨迹 2》这两款游戏的大卖，北美地区其他平台的下载销量也十分喜人，公司的整体预期相较于 2014 年将大幅上涨。

Falcom

新闻短波

INFO

任天堂分享计划限制多

之前曾报道过的任天堂视频分享计划“Nintendo Creators Program”（上传任天堂相关游戏视频可获得相应收益），该计划细则进一步出台，其中有条“不允许上传者所拥有的游戏频道内存在除任天堂旗下内容以外的游戏视频”，官方还向已申请参与计划的用户发出声明，提示对方需要在 2 周内将自己频道内其他厂商的游戏视频删除，否则将失去申请资格。

“《轨迹》系列”10周年纪念邮票

为庆祝高人气作品“《轨迹》系列”10 周年，Falcom 将于 2015 年 3 月 27 日推出“轨迹 10 周年纪念邮票套装”。该套纪念邮票共计 10 枚，购买者还可获赠两种专属特典，分别是特制透明文件夹以及一套“《轨迹》系列”明信片（共八张），该套装将仅限于 Falcom 官网预定销售，售价为 2500 日元。

新闻短波
INFO

雪初音宣传效果拔群

作为超人气虚拟歌姬初音未来的二次创作角色，雪初音自2010年日本札幌冰雪节以来相继参与了各种商业合作活动，光是在今年冬季举办的各类活动中，就与超过40家不同类型的厂商展开了合作，除了相关的动漫周边等产品之外，还与当地卡拉OK连锁店合作推出了主题包房，甚至还和汽车公司合作推出了专属限定的主题车型等等。据当地企业称，雪初音及其周边产品的诞生，甚至相当于投放超过1亿日元广告费所带来的宣传效果。

amiibo全球出货量500万突破

在之前公布的任天堂2014年第三季度财报中显示，截止2014年末amiibo全球总出货量已达到约570万个。除了在美国、加拿大等海外市场销售火爆外，一些脱销产品也在网上被高价竞拍，任天堂决定将会增加amiibo产品的生产线，并划分为固定产品和一次性产品两种不同性质的生产线，前者主要负责生产固定的人气产品用来稳定营业额，后者则用来生产限定或限量产品等，以刺激市场和消费者心理为主要目的。

EVENT 育碧拓展真人娱乐产业

近日育碧对旗下多款游戏进行了真人娱乐产品的商标注册，包括《舞力全开》、《孤岛惊魂》、《看门狗》、《刺客信条》等大作纷纷在列。育碧之前就对进军真人娱乐产业表现出了强烈的兴趣，不仅成立了官方的电影工作室，由其制作的真人版游戏电影《幽灵行动 阿尔法》也大受好评，《波斯王子》的同名改编电影也于2010年正式上映，而《刺客信条》的真人版电影计划更是早在2012年就对外公布，该片目前也已在锐意制作中，如果该片最终能达到育碧所期望的效果，那么这些已注册商标的真人版作品相信会陆续与玩家见面，希望育碧今后能为玩家们带来更多优质的游戏改编电影。

EVENT Bandai Visual+面向新平台

“Bandai Visual”是BNGI旗下以动画、电影等映像制品为销售主体的在线下载服务，近日Bandai宣布将会针对MemoryTech公司所开发的“Disc Plus”平台推出全新的“Bandai Visual+”服务，该平台允许用户通过网络使自己所拥有的音频和视频内容在不同的设备间通用。“Bandai Visual+”的首个下载内容为“《机动战士高达 The Origin》第一话”，将会与BD和DVD一起于4月24日开放下载，价格仅为1000日元。该服务的推出不仅可以进一步拓展BNGI旗下业务，还能扩大自身在流媒体领域的影响力，而低廉的价格对于用户来说也更为亲民，BNGI还希望未来用户可以通过该服务享受到实体和虚拟商品的一站式消费体验。

GAME 《泰坦天降》将不再独占

在2015科技互联网媒体大会上，EA首席财务总监Blake Jorgensen表示，EA旗下开放商Respawn Entertainment已经在着手《泰坦天降》续作的相关企划，而本次他们的作品将不会再仅限于某个单一的平台，这对于整个开发组来说意味着将会有更大的发挥空间，他本人也非期待新作的到来，而且跨平台祖品对EA自身来说也是一件好事。

不仅限于满足核心玩家的需要，也是为了方便其他消费者的选购需要。

北美任天堂的Damon Baker，近日在采访中解释了为什么北美地区只销售N3DSXL一种型号的新掌机。他解释称北美地区市场对掌机的需求还没有达到日本那样的高度，种类繁多的机型种类可能会满足核心玩家的需要，但对于其他用户来说在选购时可能就会造成不必要的混淆，而且N3DS和N3DSXL除了尺寸以外在性能等方面的差别并不大，所以为了明确划分机型差异，就选择了2DS、3DS以及N3DSXL这三款面向市场，同时还能节省多余的制造成本，之后随着游戏阵容和市场需要的增加再考虑其他机型的引进计划。

业界声音

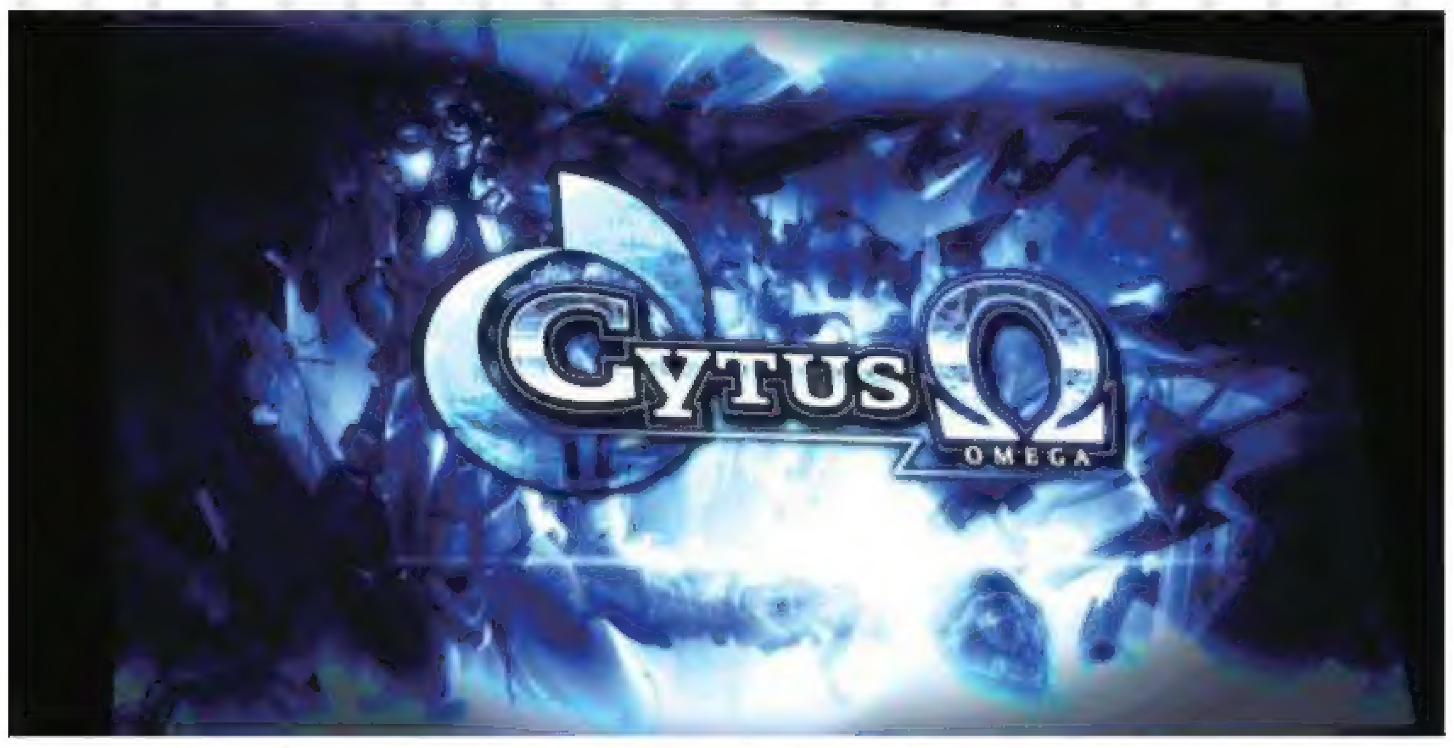
GAME 《最后的守护者》商标失而复得

2015年2月16日美国商标专利局官网显示，PS4独占作品《最后的守护者》的注册商标即将失效，原因是因为没有收到索尼方面的延续注册申请，就在众人都以为本作已经取消开发或已更名时，索尼方面立刻向美国商标专利局提交了延续注册申请，成功挽回了该商标的所有权。

GAME

Capcom推出街机新作

在2015年2月13日举行的日本街机游戏展会“JAEPO2015”上，Capcom宣布将推出一款以高人气漫画《进击的巨人》为题材改编的街机游戏，但游戏类型等详情并未公布，同时Capcom还将与台湾知名游戏工作室雷亚展开合作，推出街机音游《Cytus Ω》，本作沿袭自手游原作《Cytus》，并将会针对街机平台在操作等方面做出优化。



GAME

《深忆历险》仍在开发中

Capcom为PS4平台打造的独占作品《深忆历险》由于许久未公开新情报，而期间又公布了游戏类型相似的《龙之信条 在线》，有不少媒体和玩家都将两者画上了等号或者干脆认为本作已经取消开发，而Capcom制作人杉浦一德近日在接受媒体采访时澄清了以上说法。他表示本作确实仍然在开发当中，但开发时间可能要还要更长一些，因为制作组追求的是一种全新的游戏展示方式，相较于最初公布的概念目前游戏的规模已经变得更大，这就使得之前的很多设定需要重新来过，而且这将比想象中的更加耗时。

《血源诅咒》的游戏难度并不会在“魂系列”之上。

吉田修平近日向媒体转述了《血源诅咒》的设计总监宫崎英高就本作难度设定方面的理念和看法。他表示宫崎英高在游戏开发过程中并不认为游戏的难度是最主要的，虽然之前的“魂系列”一向以高难度所带给玩家的巨大压迫感著称，但在《血源诅咒》中他希望玩家体验到的是那种随时随地都可能丧命窒息感，这不单纯是提升游戏难度就能够做到的，本作的战斗系统也更加鼓励玩家积极的进攻和移动，在巨大的风险之下搏命求生所带来的快感，绝对会让每一位体验过的玩家欲罢不能。

业界声音

包括《最终幻想XV》的世界观及角色相关等细节方面，我们仍然在按照野村先生的计划进行制作。

近日《最终幻想XV》开发组成员Wan Hazmer在提到去年野村哲也卸任总导演事件时称，野村哲也并非完全脱离《最终幻想XV》的制作进程，由他所描绘的剧本等内容仍然是本作的重头戏，而野村哲也卸任的原因也仅仅是因为他需要全力投入到《王国之心3》的开发工作中去。

PS：总导交由田畑端负责相信也是不得已而为之，毕竟野村哲也再怎么大神，一个人负责两款重量级大作的开发工作确实会吃不消，更严重可能还会影响到游戏素质本身，相信这也是包括我们在内每一位玩家所不愿看到的吧。

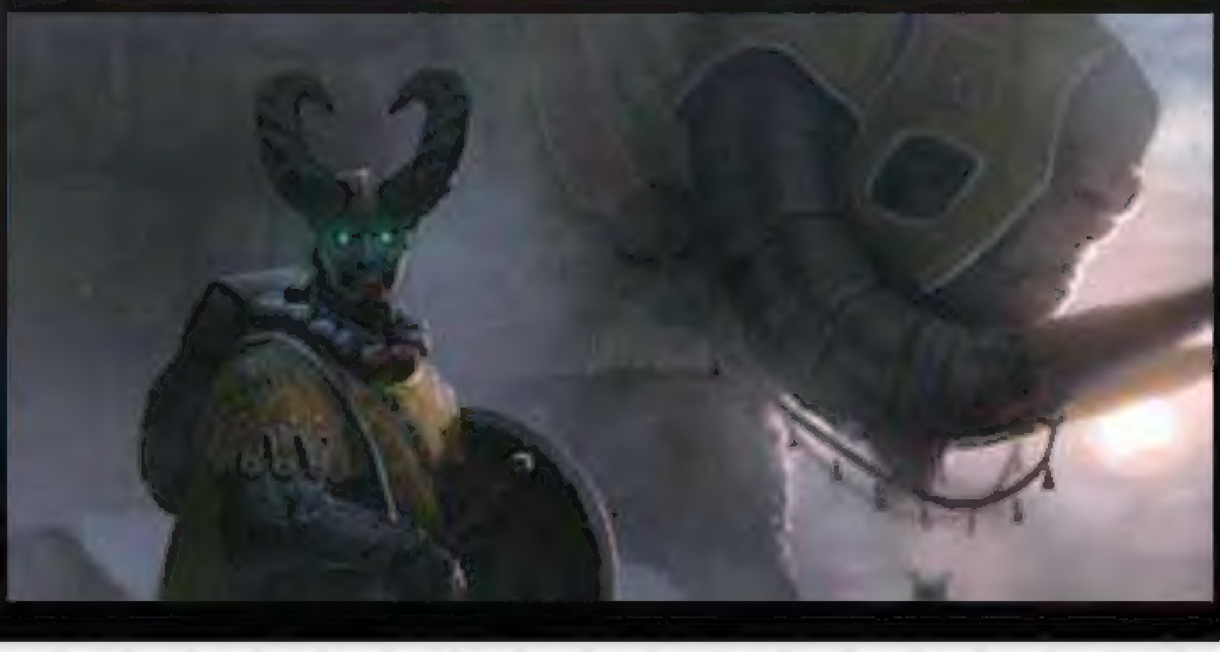
业界声音

有图有真相

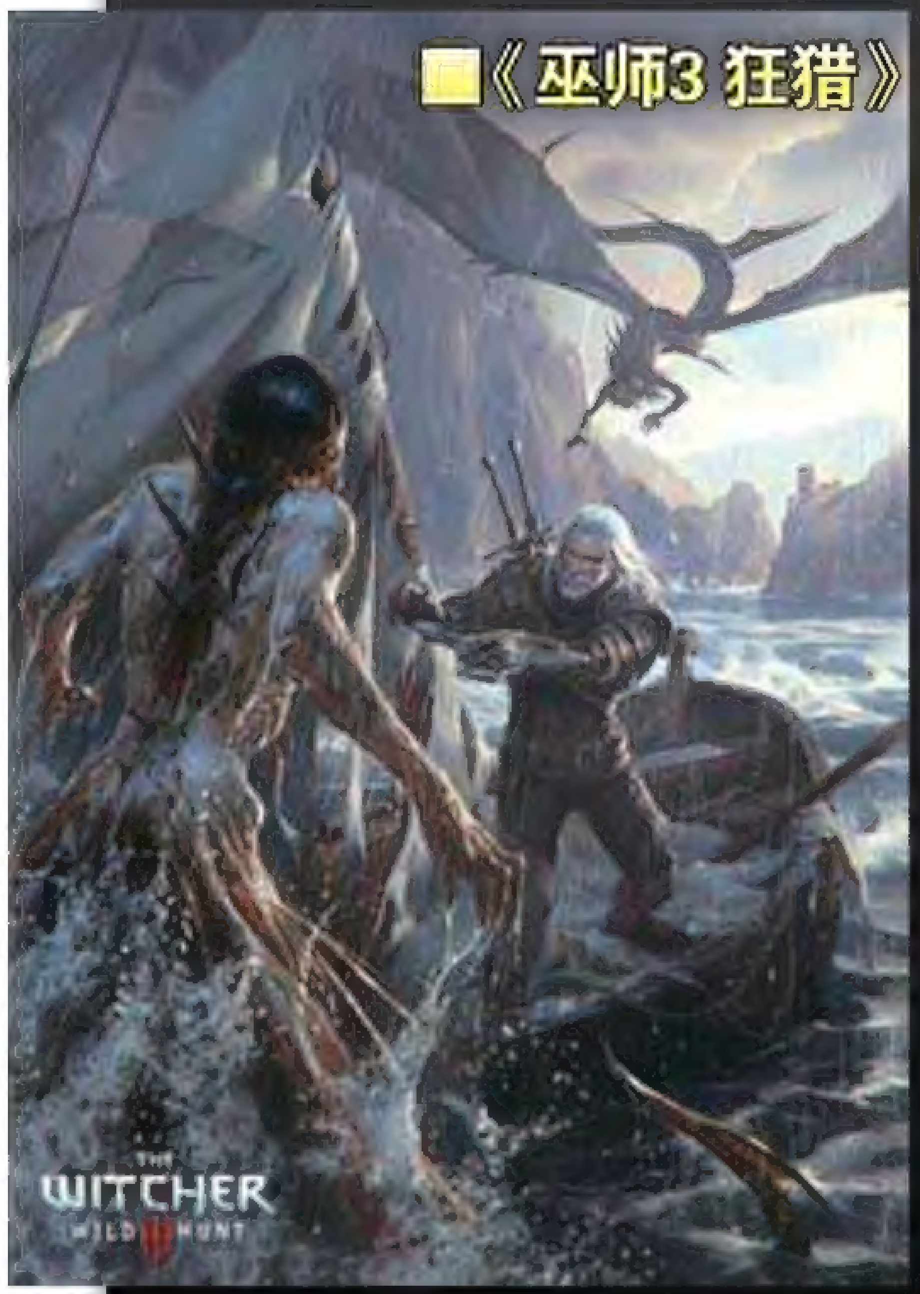
SCENE

■代号“地平线”

◄▼►传闻中《杀戮地带》开发团队Guerrilla Games为PS4打造的一款沙箱类RPG游戏，以下就是这款代号名为“地平线”的作品所透漏的原画设定图。



■《巫师3 狂猎》



▲CD Project Red近日公布了一张《巫师3 狂猎》海战原画，图中的白狼盖略特在一条正在雨中航行的小船上与魔物遭遇，证实了之前本作将会加入海战的传闻。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 2月16日～2月22日

1 PSV NEW

噬神者2 狂怒解放
ゴッド イーター2 レイジバースト

本周 234,180 套 累计 234,180 套

●BNGI ●动作 ●2015年2月19日

2 3DS ↓

塞尔达传说 梅祖拉的假面3D
ゼルダの传说 ムジュラの仮面 3D

本周 72,181 套 累计 302,246 套

●Nintendo ●动作角色扮演 ●2015年3月14日

排名	机种	动向	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	NEW	噬神者2 狂怒解放	ゴッド イーター2 レイジバースト	BNGI	动作	2015年2月19日	37,824套	37,824套
4	PS4	NEW	教团1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	2015年2月20日	25,023套	25,023套
5	PS4	NEW	死或生5 最终版	デッド オア アライブ 5 ラストラウンド	Koei Tecmo	格斗	2015年2月19日	24,457套	24,457套
6	3DS	↓	妖怪手表2 真打	妖怪ウォッチ2 真打	Level 5	角色扮演	2014年12月13日	17,738套	2,497,462套
7	PS3	→	龙珠 超宇宙	ドラゴンボール ゼノバース	BNGI	动作	2015年2月5日	12,211套	72,838套
8	PS3	NEW	死或生5 最终版	デッド オア アライブ 5 ラストラウンド	Koei Tecmo	格斗	2015年2月19日	11,271套	11,271套
9	3DS		口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日	11,256套	2,525,177套
10	PS3	↓	战国无双4-Ⅱ	战国无双4-Ⅱ	Koei Tecmo	动作	2015年2月11日	8,936套	53,510套

加强版性质的《噬神者2 狂怒解放》不仅以23.4万套的销量领跑本期日本榜，而且作为高清移植的PS4版也进入了前三，顺势带动了PSV和PS4主机销量。原创新作《教团1886》略超2.5万套排在了第四。总体上索系新作较为集中，占据了榜单大半。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PSV	35,203	+222.9%	121,338
PS4	24,737	+15.7%	130,659
N3DS LL	23,466	-43.9%	184,636
N3DS	8,657	-9.7%	66,027
Wii U	6,070	-13.4%	53,186
PS3	5,810	-13.1%	49,982
3DS LL	3,343	-19.0%	29,160
3DS	2,707	-15.8%	25,960
XOne	1,381	+623.0%	3,154
PSV TV	731	+24.3%	4,462

美国 USA TOP 10

统计期间 1月25日～1月31日

1 PS4 NEW

泯灭之光
Dying Light

本周 246,599 套 累计 246,599 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年1月27日

2 XOne NEW

泯灭之光
Dying Light

本周 147,726 套 累计 147,726 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年1月27日

排名	机种	动向	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	↓	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	32,980套	1,819,454套
4	3DS	↑	口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	Pokemon Omega Ruby&Alpha Sapphire	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日	27,848套	2,736,162套
5	PS4	↓	使命召唤 先进战争	Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	27,835套	2,064,119套
6	XOne	↓	使命召唤 先进战争	Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	27,801套	2,447,440套
7	XOne	↓	刺客信条 大革命	Assassin's Creed: Unity	Ubisoft	动作冒险	2014年11月11日	23,629套	1,466,917套
8	XOne	↓	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	18,771套	1,104,648套
9	Wii U	↑	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	Super Smash Bros. for Wii U	Nintendo	动作	2014年11月21日	16,093套	1,577,246套
10	Wii	↓	跳舞吧2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	2014年10月21日	15,297套	771,934套

动作冒险游戏新作《泯灭之光》的次世代双版本在美国首周合计卖出了39.4万套，丧尸和末日求生的游戏单凭题材就能吸引大批爱好者的支持，而国外媒体评分也普遍对本作的开放世界给出了较好的评价。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	49,449	+16%	7,030,463
XOne	43,843	+16%	6,404,716
3DS	22,922	+3%	14,446,309
Wii U	17,273	+13%	3,858,744
X360	10,624	+8%	44,373,070
PS3	9,537	+14%	26,627,504
PSV	4,411	+5%	2,051,179
Wii	1,636	0%	41,655,015

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 1月25日～1月31日

1 PS4 已发售1周

泯灭之光 Dying Light

本周 283,447 套 累计 283,447 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年1月27日

2 XOne 已发售1周

泯灭之光 Dying Light

本周 170,153 套 累计 170,153 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年1月27日

排名	机种	已发售	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	已发售11周	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	112,210 套	5,863,514 套
4	PS4	已发售13周	使命召唤 先进战争	Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	93,511 套	6,028,772 套
5	PS4	已发售11周	孤岛惊魂4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	2014年11月18日	84,376 套	2,796,526 套
6	3DS	已发售11周	口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石	Pokemon Omega Ruby&Alpha Sapphire	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日	75,455 套	7,714,867 套
7	PS4	已发售19周	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	61,104 套	5,514,742 套
8	3DS	已发售1周	恶魔幸存者2 破纪录	Devil Survivor 2: Record Breaker	Atlus	角色扮演	2015年1月29日	53,210 套	53,210 套
9	XOne	已发售13周	使命召唤 先进战争	Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	50,550 套	4,081,158 套
10	PS3	已发售38周	我的世界	Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	47,573 套	3,216,183 套

每当全球榜中出现《我的世界》，往往也都是新作较少的期间。本期只有《泯灭之光》和《恶魔幸存者 2 破纪录》两款新上榜游戏，后者还不算完全新作。主机方面 PS4 保持了良好的销售势头，在 1 月末就已经正式突破了 1900 万台的全球累计销量。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	147,076	+7%	19,072,488
3DS	90,217	-5%	50,535,098
XOne	78,788	+8%	11,293,728
PS3	45,421	-4%	85,106,235
Wii U	37,239	+4%	9,137,844
PSV	27,085	-14%	9,896,566
X360	23,176	+12%	84,524,598
Wii	3,055	-5%	100,951,915

首周销量对比

日本榜 第1位

噬神者2 狂怒解放

PSV PS4 ●2015年2月19日 ●黄金眼评分：–

272,004 套 ⬇28%

“《噬神者》系列”和另一个共斗游戏系列《讨鬼传》都不约而同地宣布要移植到 PS4 平台。只不过《噬神者 2 狂怒解放》对于 PS4 版的高清化显得有些诚意不足。《噬神者 2 狂怒解放》加入了新的动作系统 “Blood Rage” 和新的镰刀形态武器，将战斗节奏再次提升，此外还加入了与前作分量相仿的新剧情。不过从首周来看，本作绝大部分的受众依然是掌机玩家，且作为改良的资料篇性质作品，对比前作销量还是出现了较大程度的下滑。

噬神者2

PSP PSV ●2013年11月14日 ●黄金眼评分：25

378,350 套

在获得高人气的《噬神者》之后，时隔 3 年推出的续作《噬神者 2》加入了 PSV 平台。本作不仅增加了武器和荒神的数量，作为一款狩猎共斗游戏，在动作性方面的改良更是深得玩家们的好评。该系列依靠独特的武器系统和优秀的角色设计吸引了许多日式游戏爱好者，一贯强调的高速战斗和对故事剧情的重视，在《噬神者 2》中都得到了继承和加强，对于狩猎共斗游戏的细分和持续改良值得称道。

劲作销量走势

孤岛惊魂4

PS4 ●Ubisoft ●主视角射击 ●2014年11月18日

累计2,796,526 套

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	906,672	–
2	368,314	-59.40%
3	256,612	-30.30%
4	269,580	+5.10%
5	334,816	+24.20%
6	286,996	-14.30%
7	124,664	-56.60%
8	66,406	-46.70%
9	48,543	-26.90%
10	49,547	+2.10%

デジモンストーリー DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH サイバースルゥース

数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
PSV	デジモンストーリー CYBER SLEUTH	日版
	2015年3月12日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为：6640日元		

“皇家骑士”在《数码宝贝物语 网络侦探》的故事中扮演着非常关键的角色，随着游戏发售日一天天临近，BNGI也一口气放出了大量相关的情报，玩家们可以提前窥探一二。另外本作全部首发特典的内容均已公开，值得注意的是游戏目前只有日版可以预定，港服玩家若是想使用特典或是DLC，则需要提前准备并绑定好日服账号才行。那么就让我们一起期待3月12日，新的数码战争即将打响！

威胁将至 现实与数码世界的大门终于开启！

现实世界中频频发生的异常现象，甚至对数码世界产生了恶劣的影响。

就在世界的危机达到最高峰之时，连结现实与数码世界的的大门终被开启！

皇家骑士们于天空中现身，决战一触即发！

皇家骑士，参战！

在数码世界中，名为“世界树”的主机管理着数码宝贝们的生活，皇家骑士正是由“世界树”所召集的位于网络安全最高位的圣骑士型数码宝贝们。一旦出现数码世界将面临重大灾难的预言时，他们便会被引导而聚集起来，但却并非绝对的“善”。它们中有些对”世界树“抱有绝对的忠诚，有些仅服从于自己所认定的主人，还有一些则拥有无可比拟的压倒性实力……

公爵兽

公爵兽是充满矛盾的个体，他既有病毒属性，却又是网络的守护神，一旦平衡被打破则会变为危险的存在。身着“时之数码合金”打造的圣铠甲，右手的圣枪名为“格拉姆”，左手的圣盾名为“埃癸斯”。个性正直的他为了夺回世界的秩序而独自行动，游戏中因为与诺琪娅和奥米茄兽怀抱着相同的信念而一起行动。

即便如此，他仍不像奥米茄兽那样完全信赖着人类，只要违背了他的想法与理念，便会毫不犹豫地进行肃清，丝毫不留情面。

皇家骑士有着各自不同的正义信念，并贯彻自己的使命。为了维护数码世界秩序的稳定，只要是它们认为正确的手段，即便是大肆破坏或者无情杀戮都毫不犹豫。当然对皇家骑士而言，也存在“抑制力”，那便是被冠以“空白之席”的皇家骑士首领，包括其在内一共有 13 位皇家骑士。

在往期的“前线狙击”中，已经向大家介绍了与白峰诺琪娅心意相通的奥米茄兽，以及处于敌对一方的骑士领主兽。而其他的皇家骑士也将一一现身于现实世界中，那么这次便为大家带来另外 10 位的具体情报。虽然处于同一团体，但它们的目的各不相同，以芳香兽为首领的一方希望抹杀人类换取世界的安定，另一方则希望与人类共同努力解决事件，而位于皇家骑士顶端的“孤高隐士”——阿尔法兽，暂时还是保留一点神秘感吧。

玛格纳兽

通过“奇迹的数码精神”力量进化而成的装甲体圣骑士型数码宝贝。借助“奇迹的数码精神”的力量，无论它身陷何种险境，都能奇迹般地化险为夷。

马格纳兽身着的黄金铠甲，由名为“时之数码合金”的超金属制成，拥有超强的防御力。在游戏中，它一直烦恼着是否应该破坏对数码世界造成不良影响的现实世界，因此也在暗中观察着主角与诺琪娅的行动，希望以此来决定今后自己对于人类所抱有的态度。

杰斯兽

顽固兽

究极V龙兽

究极 V 龙兽在“皇家骑士”中有着无可匹敌的超快速度，没有人能够跟上它的动作。身上的圣铠甲由十分罕见的轻量稀有金属“蓝色数码合金”打造而成，传说拥有看开天辟地的强大力量。

主角们曾向究极 V 龙兽请求合作与帮助，不过它自身似乎也存在某种问题……

身为“皇家骑士”的顽固兽，带着它的接班人哈克兽周游世界各地，同时也不断地消除各种变异及混沌的征兆。顽固兽对哈克兽的态度相当严厉，然而这也正是他温柔的另一种体现，他希望哈克兽能够尽快独当一面，并继承自己“皇家骑士”的称号。

虽然有着强大的实力，顽固兽来到现实世界后并不于任何一方形成冲突和对抗，只是专注于哈克兽的修行，并将陷入瓶颈的哈克兽托付给了主角。

杰斯兽拥有强大的感知能力，能够发现数码世界中变异与混沌的征兆，从而比其他皇家骑士更快地行动起来。不过比起单枪匹马，他倒是更喜欢和其他数码宝贝们共同作战，在皇家骑士中也算是个异类。

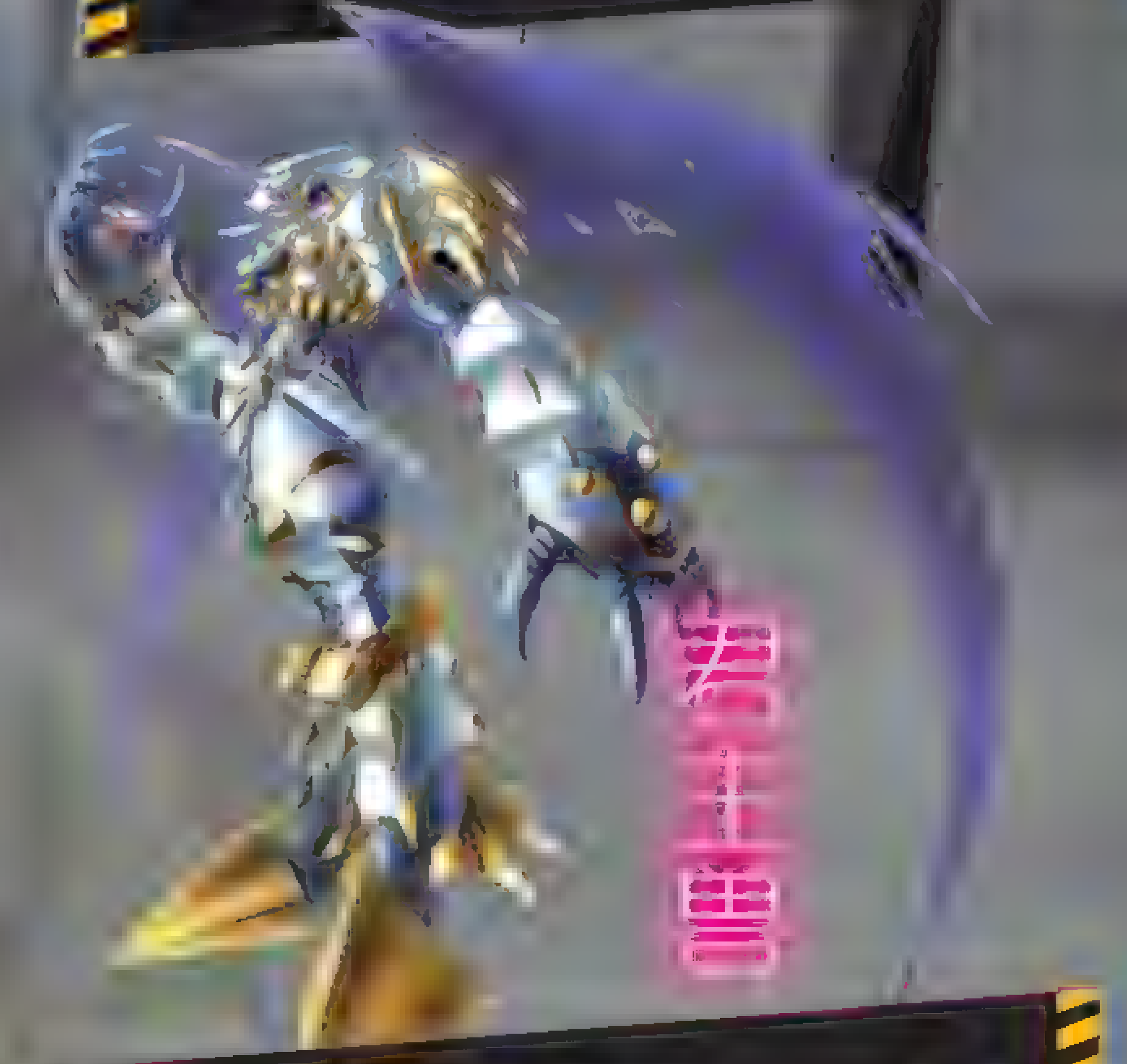
杰斯兽经常追随着顽固兽并不断修炼，无论面对何种残酷的试炼都能轻松面对。也正是因为他以成为顽固兽那样强大的皇家骑士为目标，最终才能修成正果。

芳香兽

在皇家骑士当中，称得上是首屈一指的战略家。虽然皇家骑士们有着各自的信仰，但芳香兽却拥有统帅他们的稀有才能。

芳香兽也正是“天堂陨落计划”真正的主谋，并会以“豹式形态”亲赴战场进行战斗，而当它的目的被看穿之时，新的战斗便拉开了序幕。

君主兽



君主兽拥有飞龙的能力，有着龙一般强韧的力量以及由高纯度“时之数码合金”制成的铠甲，无可匹敌的强度让它十分自豪。君主兽十分忠诚，绝对服从于符合自己正义信条，并有着相同理念的主人。即便那是被视为“邪恶”的存在，它也依然会为了贯彻自己的正义而不惜舍弃性命。正因如此，它有着强烈的骑士道·武士道精神，注重忠心、信义与礼仪。这一次，它服从于芳香兽。

斯雷普兽

斯雷普兽有着异样的兽型姿态，全身覆盖着以超高防御力著称的“红色数码合金”铠甲，就算是究极体形态的数码宝贝，也无法轻易对其造成伤害。斯雷普兽还有着超强的机动性，即便是如此庞大的身躯依然可以进行瞬间高速移动，实在令人难以想象。

虽然斯雷普兽对人类怀有强烈的不信任感，但它并不属于芳香兽一方，而是单独行动。

颅骨兽

皇家骑士中最注重礼节的数码宝贝，还是个完美主义者。另外对于世界树的指令，它的任务完成率在皇家骑士中可是数一数二的。颅骨兽喜欢与强敌进行一对一的战斗，十分享受战斗的乐趣。不过它几乎是盲目地遵从着世界树的指令，并支持芳香兽的“天堂陨落”计划。

艾可萨兽

艾可萨兽拥有难以置信的庞大数据量，旧款的数码机无法对其扫描，只有借助于最新型的数码机方能识别。它不仅是皇家骑士，同时也是位于龙型数码宝贝顶点的存在，有着“龙帝”之名。游戏中它将作为芳香兽入侵现实世界的最终决战兵器现身，不过却因为预料之外的伏兵而暴走……

不可思议的原创数码宝贝——莫斯提兽

本作原创的数码宝贝——莫斯提兽，源自不可思议的融合，是由疫苗与病毒所引发的奇迹。从外形上不难猜出它是由天女兽与女恶魔兽合体进化而成。

当从未出现的危机降临于数码世界之时，原本水火不容的天使型数码宝贝和堕天使型数码宝贝合体进化，产生了新的天使型数码宝贝。它拥有联结其他数码世界大门的特殊能力，并能随心所欲地操纵光与暗的能量。拥有强大力量的莫斯提兽会在各种不同的情况下给予主角帮助，自己也会参与讨伐强敌。

御神乐米蕾

CV：泽城美雪

在数码世界中旅行的神秘少女

因为某个事故失去了原本的肉体数据，在数码世界中旅行的神秘女性。虽然有着少女的外表，但实际年龄不明，据说去过各种各样的数码世界，拥有超高的编程技术。最初在PSP平台的《数码宝贝世界 复原》中登场，而本作中她管理着培养数码宝贝必不可少的设施——数码实验室，并传授给主人公许多现实世界的普通人所无法了解的知识。她和主人公所在的侦探事务所的老板暮海杏子似乎是老朋友。

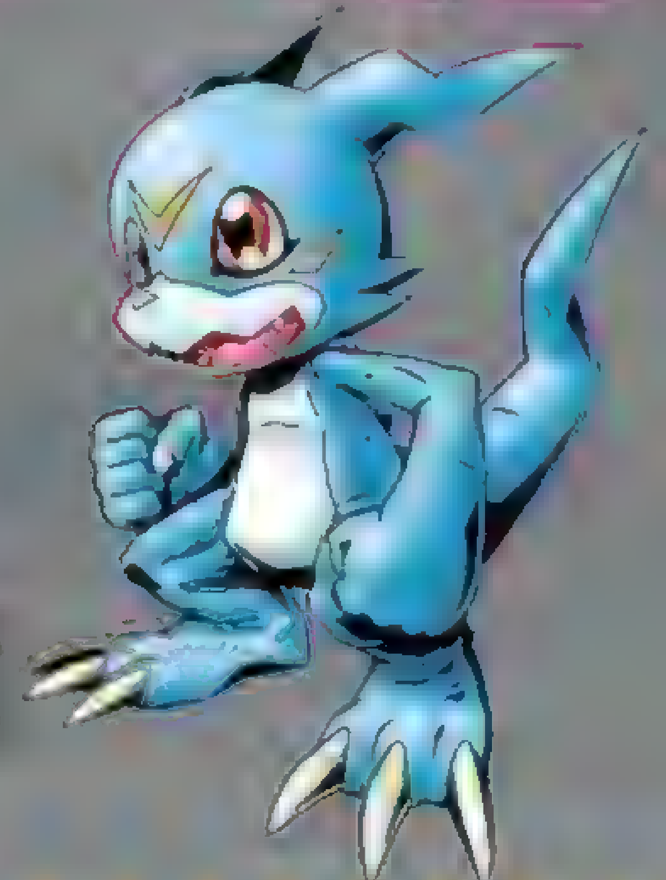
四之宫莉娜

CV：户松遥

超级元气少女

四之宫莉娜来自另一个现实世界，过去似乎和V仔兽在数码世界中冒险过(最早登场于3DS平台的《数码宝贝世界 复原解码》)。因为何种理由与这次的事件扯上关系并不明了，不过总之是个超级可爱的少女就对了。

搭档——V仔兽



莉娜的搭档，昵称是VV。和莉娜之间的关系，给人的感觉就好像是——令人头疼的姐姐和被不断折腾的好弟弟。

田和玲子 CV：竹达彩奈

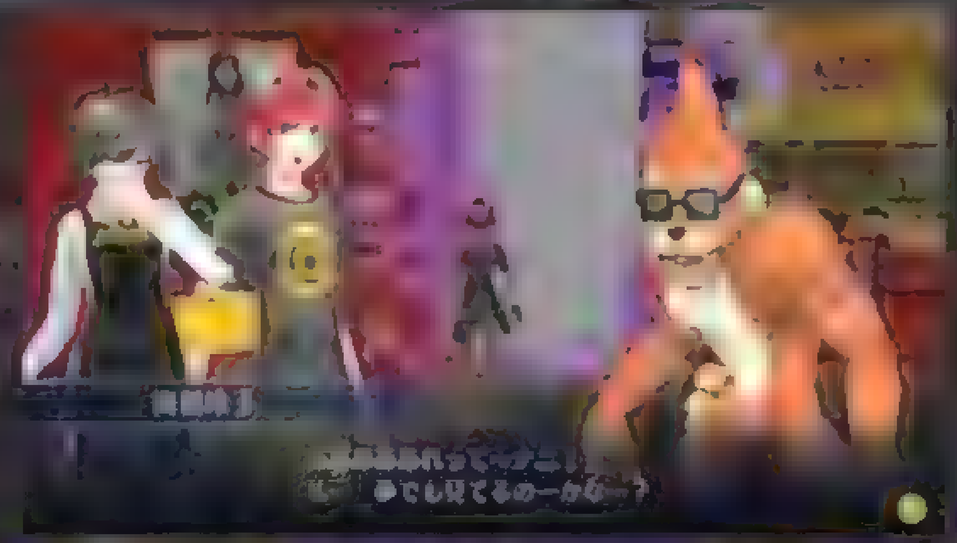
视音乐如生命的唱片店看板娘

在涉谷的“淘儿唱片”店内工作的少女，热衷于动画与音乐。她伶牙俐齿善于吐槽，不过对穿着打扮方面并不十分在意，发型也少做改变。由于最近店里时常有恶作剧发生，她遇到了以数码侦探身份前来调查的主人公，并一起探究事件背后的真相。

其实田和玲子和数码世界并没有太大关系，最早作为日本淘儿唱片（Tower Records Japan）旗下的新形态 ACG 店铺“TOWERanime”的看板娘出现，去年 10 月 31 日官方为了庆祝店铺开张邀请安田典生绘制，由于负责本作角色设定的同样是安田典生，因此也就有了这样的合作。

罪魁祸首？——猿猴兽

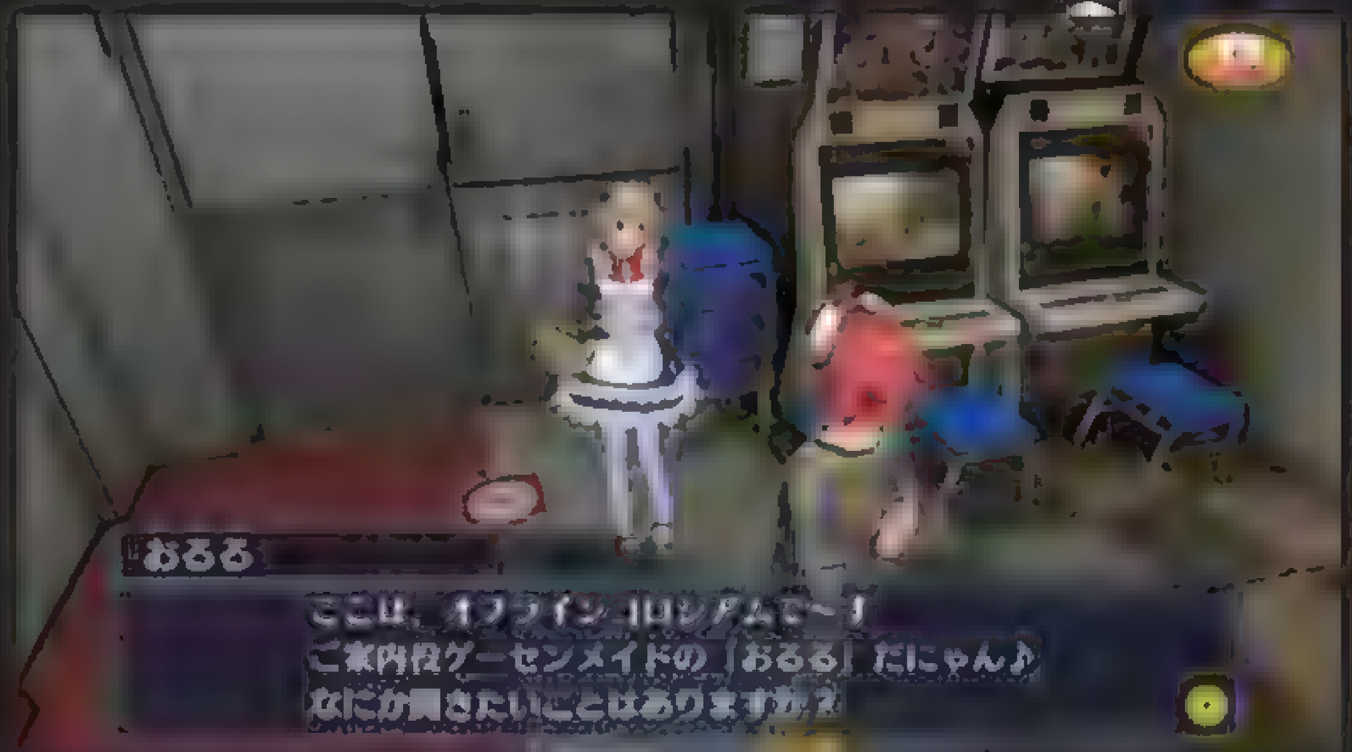
自称数码宝贝之王，全身包裹着能够承受一切攻击的“强化猿猴套装”，至今仍在世界各地来回奔走。它对自己的歌曲有着绝对的自信，并计划着将其普及到全世界。



对战系统搭载

本作将搭载对战系统，玩家可以前往游戏中心连接至竞技场，将精心培育的数码宝贝们带入其中，并与其他黑客们进行对战。只要不断取得胜利，那么在竞技场中的排名便会得到提升，以成为一名高手为目标不断努力吧。

除了可以与 NPC 进行对战外，玩家在数码实验室中亦能以无线或联网的形式与其他玩家一决高下。



五大特典详细公开

游戏目前公开了五大初回特典的豪华内容，已经预定的玩家们不妨详细了解一下。

初回豪华特典 1

亚古兽（黑）、卡布兽（黑）

初回豪华特典 2

原创 PSV 主题

初回豪华特典 3

身着男女主角主题服装的亚古兽与便利道具套装。

玩家可以获得穿有男女主人服装的亚古兽各一只，共计两只。从一开始就能使用特殊技能，并且比一般的亚古兽有更高的等级上限。不过需要注意的是，它们进化后身上的服装便会消失，即便进行退化操作也无法回归穿有服装的状态。

初回豪华特典 4

提前下载预定于 3 月 19 日配信的免费 DLC，其中包含七大魔王讨伐任务，另外的其他 12 个任务也将随时配信。

在七大魔王讨伐任务中，玩家将和《数码宝贝物语 月光篇》的主角小夜一起挑战凶恶的七大魔王，而随着事件的进行，小夜的搭档——狄安娜兽的进化条件将会解锁。

初回豪华特典 5

高田雅史选曲的数字版原声音乐集，今后可以使用特典码到官方网站上下载，具体配信时间未定。

文 哪尼 美编 anubis

严格来说，《女神异闻录》系列分为两个世代，金子一马担任人设的1代与2代为“前Persona时代”、副岛成记担任人设的3代与4代则为“后Persona时代”，两个世代的作品在表现手法、游戏风格上有着明显的差异。而本次的《女神异闻录5》，虽然仍是桥野桂、副岛成记、目黑将司这三位“后Persona时代”的黄金组合，但仅仅从目前公开的情报和宣传PV中，已经可以明显感受到游戏在各个方面的巨大革新，相信这将会是一个新的起点，新世代即将到来！

女神异闻录5	Atlus	角色扮演
多机种 Persona5		日版
2015年内	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS3、PS4：未定		

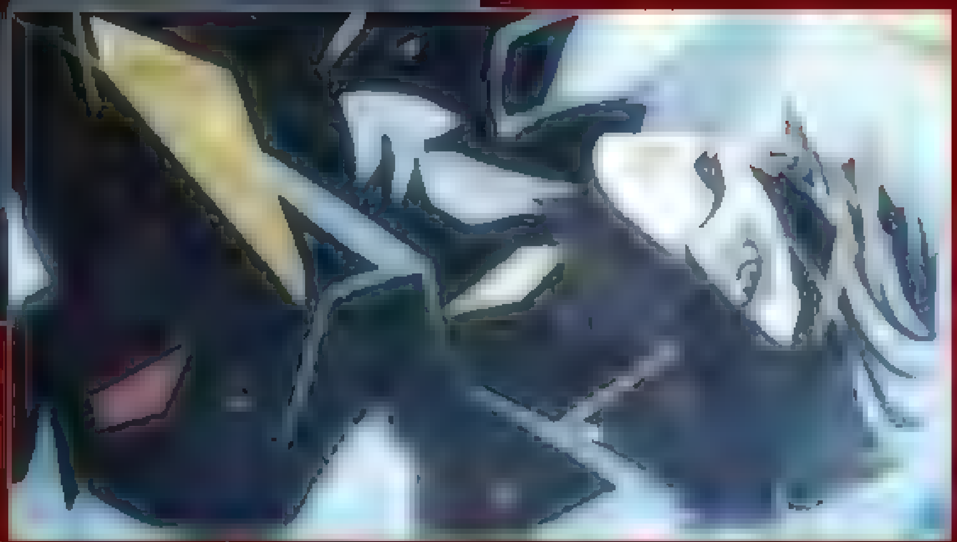
昼为学生，夜为怪盗！

主人公

和系列作品一样，游戏的主人公依然作为玩家的分身存在，只有形象而没有姓名。

本作的主人公，是在春季时转学至大城市的高中二年级学生，并寄宿在双亲熟人所经营的偏僻咖啡馆中，开始了他崭新的都市生活。虽然平常总是一副人畜无害、乖巧老实的模样，不过一旦化身为神秘的“怪盗”，主人公便会被截然不同的气场所笼罩。为何他要打扮成这样的姿态？这么做的目的和理由又是什么？

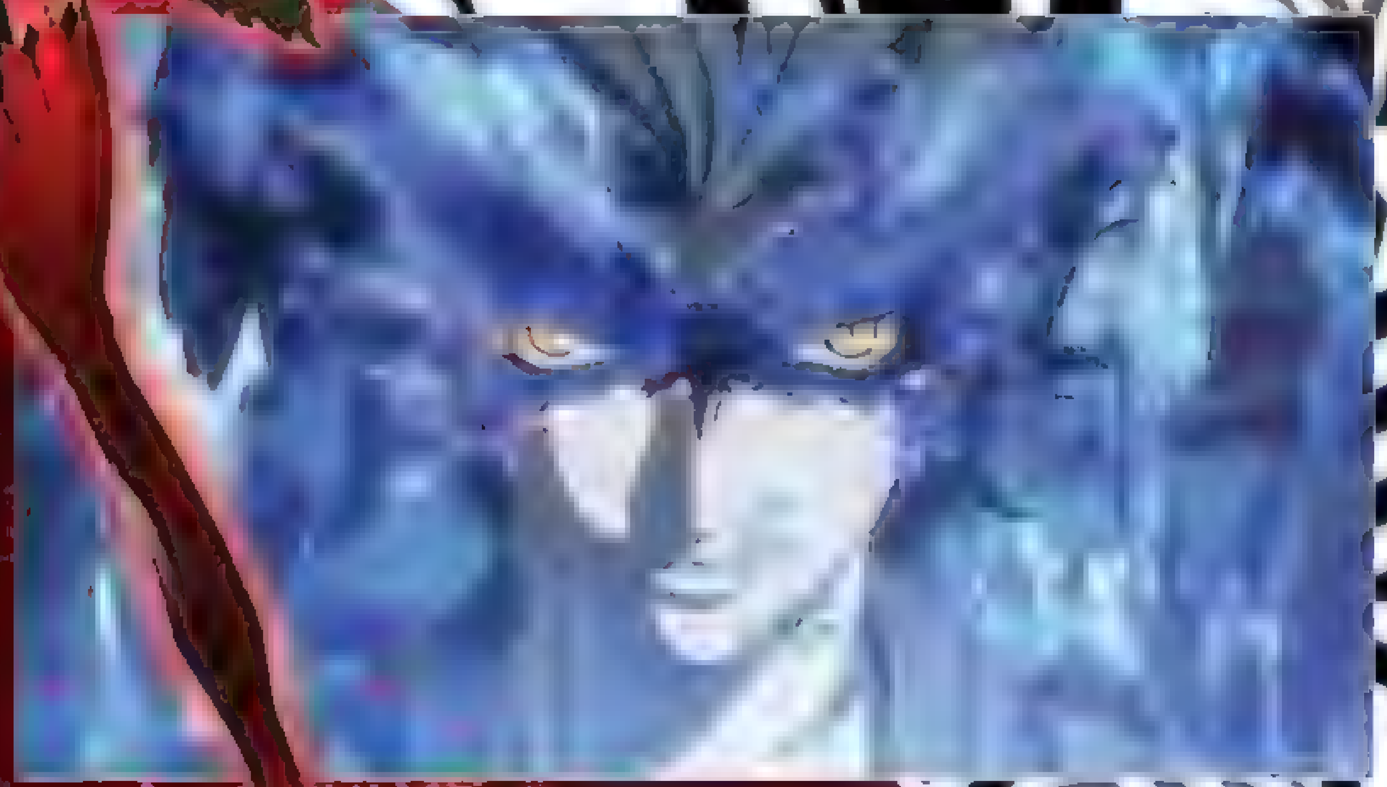
◀夜晚化身假面怪盗



■白天过着悠闲的学生生活。

专属PERSONA

主人公专属 Persona，以某个事件为契机而觉醒能力的主人公，发现了身着礼服、面覆假面、并有着巨大黑翼的 Persona——亚森（アルセ－ヌ）。有着绅士般的打扮，结合本作的关键词“怪盗”，这个名为亚森的 Persona，很容易就令人联想到法国作家莫里斯·卢布朗笔下的绅士怪盗——亚森·鲁邦（Arsene·Lupin），也就是著名的“鲁邦一世”。虽然官方并未表明二者间的确切关系，但其灵感毫无疑问是来自文学作品中所塑造的形象。

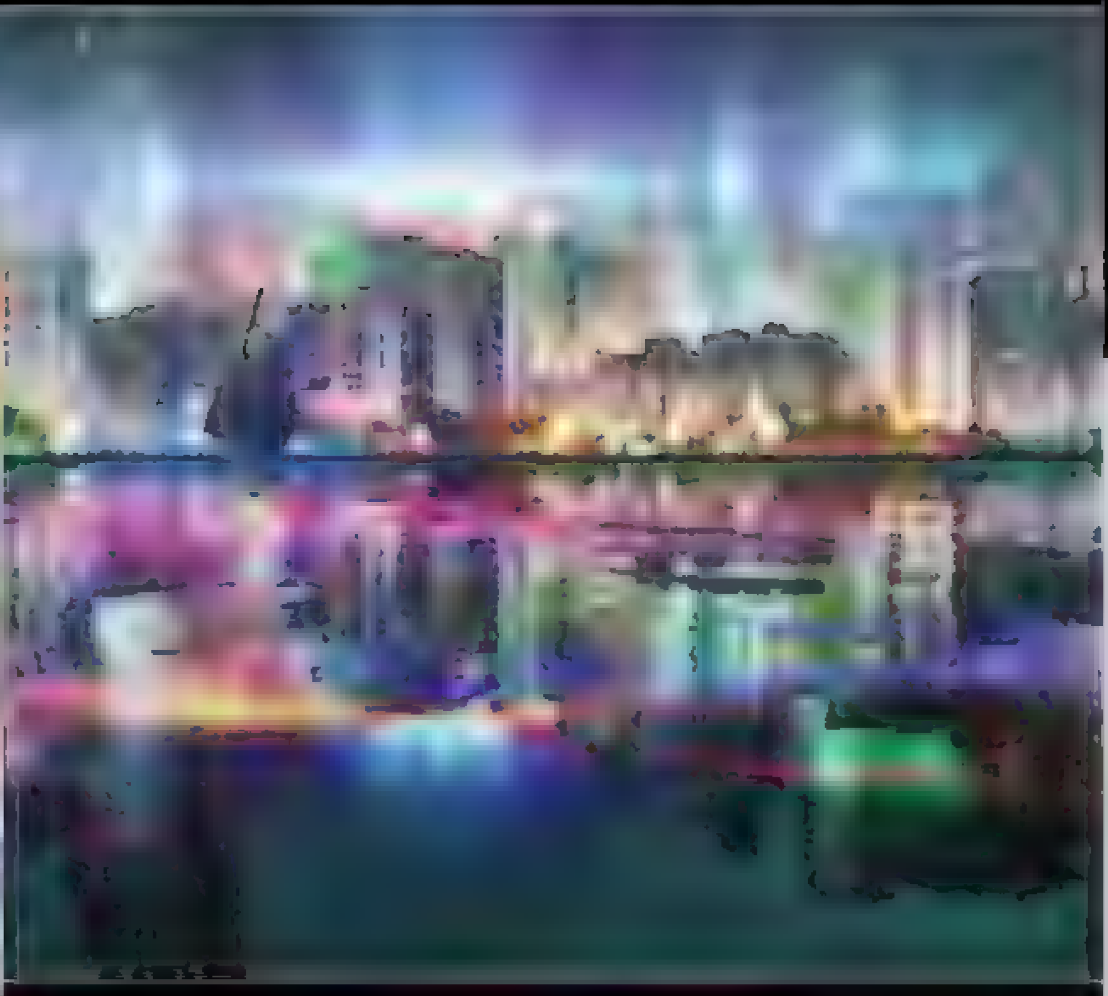


亚森 アルセーヌ

游戏的舞台，是现代大都市！

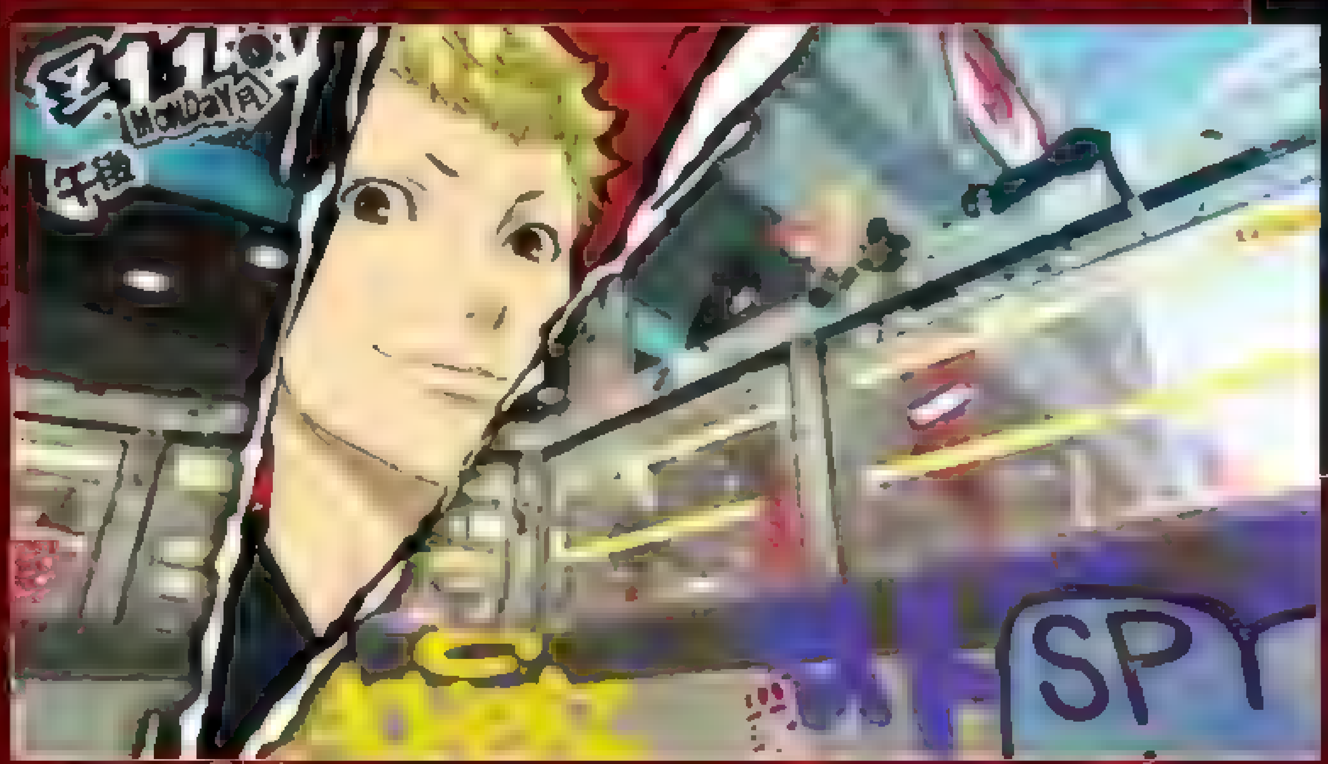
经历了《女神异闻录 4》中宁静的乡村生活，本作将游戏的舞台搬回了涉谷等繁华的大都市。在“私立秀尽学园”中，玩家们将会与形形色色、充满个性的同伴们相遇，开始一段崭新的学园生活，并投入到各种有趣的活动当中。

不过，以某个事件为契机，而觉醒了心之力量“Persona”的他们，引发了令人震惊的事件，在这个全新的舞台上，这些新登场的角色们，将共同编织出全新的故事。



失去“所在之处”的同伴们

PV 中的一男一女，以及黑猫模样的奇怪生物，在游戏的序章中便和主人公相遇。他们各自都存在着问题与烦恼，也都由于某种理由而失去了自己的“所在之处”。



坂本龙司

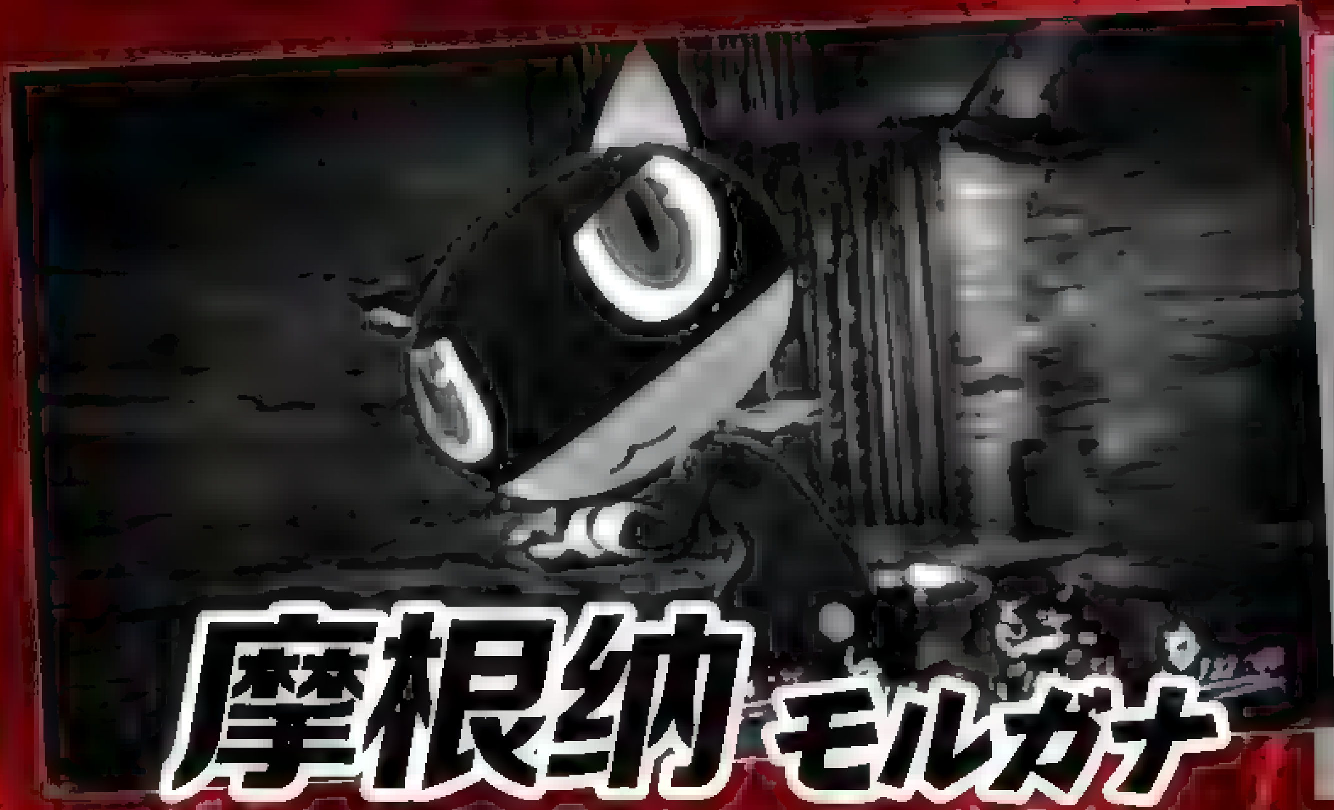
留着清爽短发的少年，性格开朗外向，看上去是个没心没肺的角色。战斗时佩戴着骷髅形态的面具。

高卷杏

金发双马尾，略显强势的高卷杏怎么看都是个“不良少女”，经常和坂本龙司拌嘴。战斗时佩戴猫耳面具，紧身衣的装扮展现出她性感的一面。

モルガナ名字由来

モルガナ（Morgana）源自亚瑟王传奇中的摩根勒菲（Morgan le Fay）。在不同的传说以及文学作品中，摩根勒菲有着截然不同的形象，时而是邪恶的女巫，时而却是善良的仙女，甚至连样貌都有不同的记载，既是美丽的贵妇，又是丑陋的老妪，当然这与不同创作者自身的宗教信仰有着很大的关系，也体现出了摩根勒菲的多面性，与“Persona”的概念相符。不过无论形象怎么变，摩根勒菲擅长魔法与巫术是毋庸置疑的，并且精通治疗术与变形术。尤其是变形术一说，在许多文献中都有相关的描写，在《Vita Merlini》中，摩根勒菲可以自由变化成各种形体或是动物的形象，这一设定与桥本真司所透露的变身能力不谋而合。



摩根纳 モルガナ

黑猫形态的迷之生物，平常似乎会以普通动物形象出现，只有在与主人公一行人相处或是战斗时，才会显露真身。不过它在战斗时并未佩戴面具，难道那个奇怪的形象本身，已经是佩戴了面具的状态？制作人桥本真司透露，摩根纳有着不可思议的变身能力，在整个故事的发展中将会扮演非常关键的角色。

次世代的《女神异闻录》！

《女神异闻录》系列，是以现代日本的街道和高中为舞台，描绘了觉醒“Persona”能力的少年少女们相知相遇、在各种各样的事件中不断挑战，并共同成长的游戏作品。在讲诉友情、恋爱等身边小事的同时，融入了流传的都市传说、不可思议的事件以及社会的阴暗面等等，赋予其神秘的魅力。

在这个时代中，许多人都被迷茫所困扰，找不到前进的方向，遵循既有的规则或价值观无法得到幸福，却又没有勇于打破现状的决心，本作希望借由传达出这样的负面现状，来鼓励玩家们勇往直前。和前作所不同的是，这次的主人公们由于某种问题必须与未知之物抗争，否则将会迎来灾难。

高画质展现

《女神异闻录》系列向来并不以画面见长，后期作品由于融合了文字冒险游戏的概念，除了少量的动画 CG 外，在剧情表现等方面更多地采用了静态的形式，缺乏表现力。不过借助于次时代主机的强大机能，本作在画面上将会有极大的突破。卡通渲染的画面引擎与 Atlus 旗下的另一部作品《凯瑟琳》颇为相似，角色建模不仅更加精细，也采用更加真实的人物比例，尤其对角色的神态和表情都有非常细致的描绘，更有代入感。制作人桥野真司表示，所有 Persona 的建模都将进行高清重制，这部分会是非常大的工作量。

▲街道上的NPC数量明显提升

▼在课堂上打瞌睡的主人公，被老师的粉笔头打个正着

互动性增强

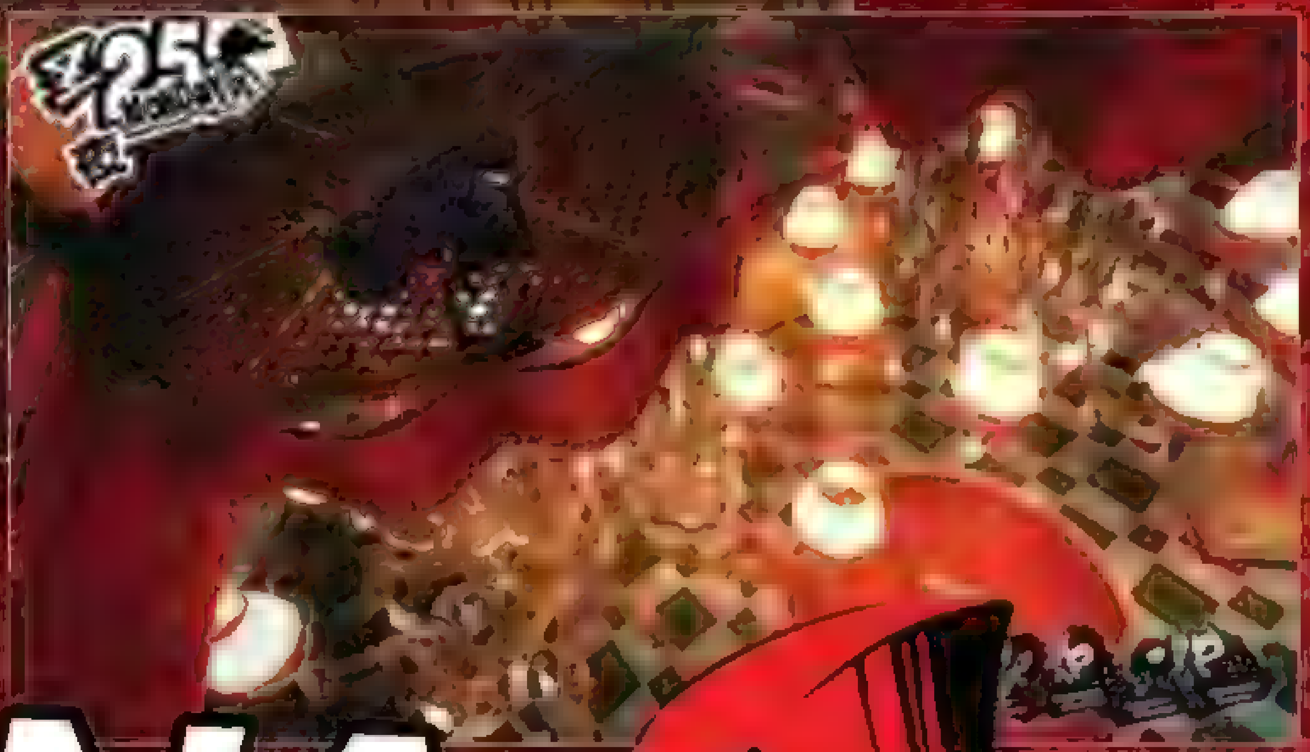
都市中拥挤的地铁、熙熙攘攘的人流，甚至是课堂上老师砸来的粉笔头。这些亦体现出《女神异闻录5》另一个进化之处——互动性增强。与以往空空荡荡的街道不同，本作中的NPC数量大幅提升，进一步体现出大都市繁忙拥挤的感觉，让整部作品一下子鲜活起来，不再死气沉沉。

更有动作性的迷宫探索

迷宫探索一直是《女神异闻录》系列的重要组成部分，从公布的PV中可以看出，本作的迷宫地形更具变化和层次感，探索时的流畅感也有显著提升。不过最值得注意的，是角色在探索时的动作性大幅增强，不同于以往单纯的跑步，根据地形变化可以做出跳跃等动作，甚至还能借助掩体进行隐秘的快速前进。这些互动要素，相信能为枯燥的迷宫探索带来更多的乐趣。

PV中所展示的迷宫环境并不像以往那样是自动生成的，尤其是与剧情相关的场景，将会有各种适合于怪盗挑战并展现其特殊手法的设定，当然，自动生成要素也依然存在。

◄利用迷宫中的掩体隐秘地潜入，发掘怪盗本色


►通过高低差的地形进行观察

怪盗与PERSONA

另辟蹊径

在“后《女神异闻录》时代”（《P3》&《P4》），主人公们的专属Persona，其原型都依托于某个神话传说，《女神异闻录3》采用的是希腊神话，《女神异闻录4》则取材于日本的传说和神话故事。而作为新起点的《女神异闻录5》，并没有延续这一思路，而是另辟蹊径，立足于“怪盗”这一关键词。试想一下，如果现代社会突然出现了亚森·鲁邦这样的古典怪盗，会产生何种影响？虽然许多小说与电影都曾描绘怪盗的生平，而让玩家自身来体验成为怪盗的感觉，相信会更加特别，这也是游戏制作的出发点。

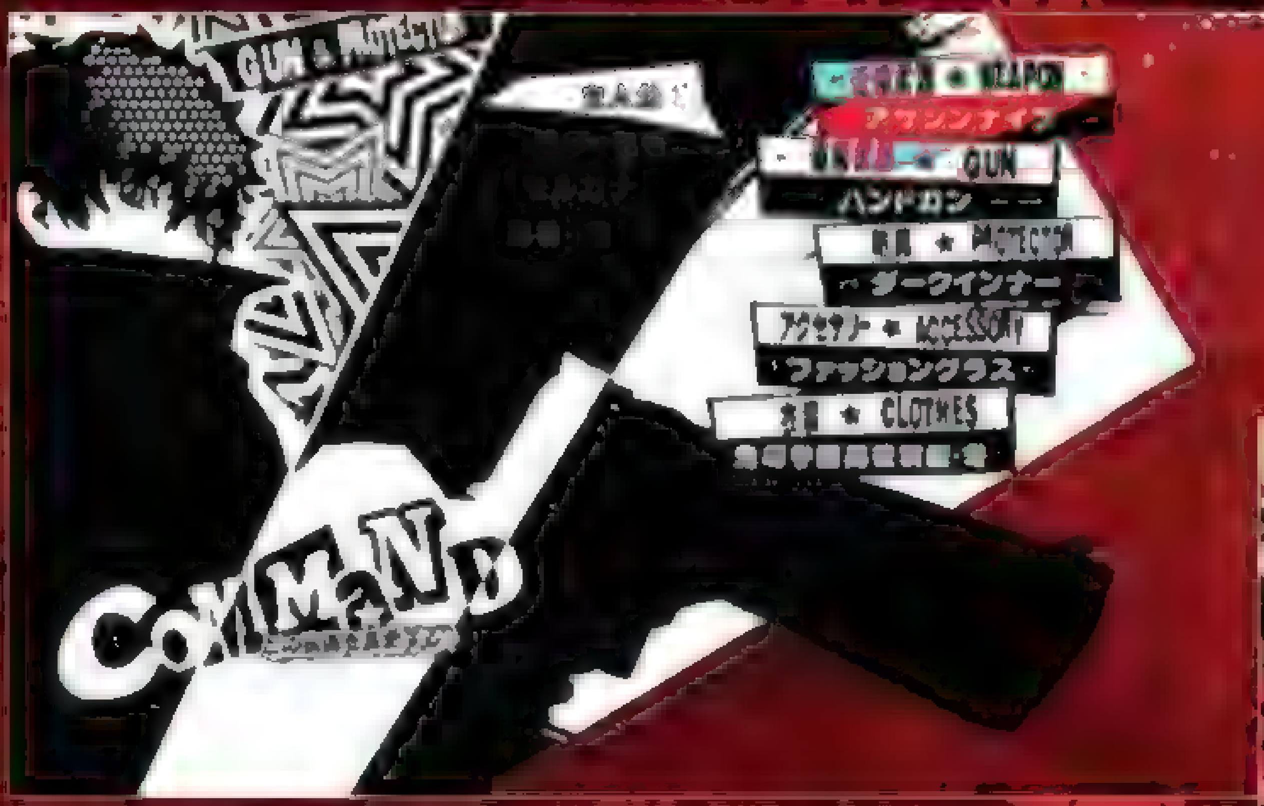
回归本源

Persona，代表着每个人内心中潜藏的“另一个人格”，以此衍生出的“另一个自我”以传说中的神明或恶魔的姿态出现，并拥有强大的力量。觉醒了驱使Persona能力的少年少女们，将运用这份力量去战斗，克服各种困难的处境。

本作主人公们的Persona不再单纯依托于某一神话，或许会失去统一性、或者仪式感，然而“怪盗”的概念恰恰回归了Persona本源——多重人格，既有表里冲突的对立性、也有角色转换的多面性。从目前所知或是可以推断的情报中，无论是源自绅士怪盗亚森·鲁邦的Persona，又或是名字与摩根勒菲有所关联的神秘黑猫，很大程度上都贴合了这样的设定。

战斗系统初探

本作的战斗仍然采用回合制的指令系统，前作中为大家熟知的经典要素将会延续，当然制作组也在不断革新，努力为游戏增添更多有趣的系统，从PV中便能够窥探一二。



双武器

纵观整个系列的发展，武器系统一直被简化，到了《女神异闻录4》中几乎沦为物理属性的代名词，存在感实在有些薄弱。而本作的武器系统有了较大革新，引入了双武器系统的设定。

每个角色都可以同时装备符合自身风格的近战类“近接武器”，以及枪械类的“远隔武器”，并在战斗中自由切换。枪械类武器可以在商店中入手，虽然并非真物，不过在战场上会因为某种理由，从而在与敌人的对抗中发挥出特殊的力量。

总攻击

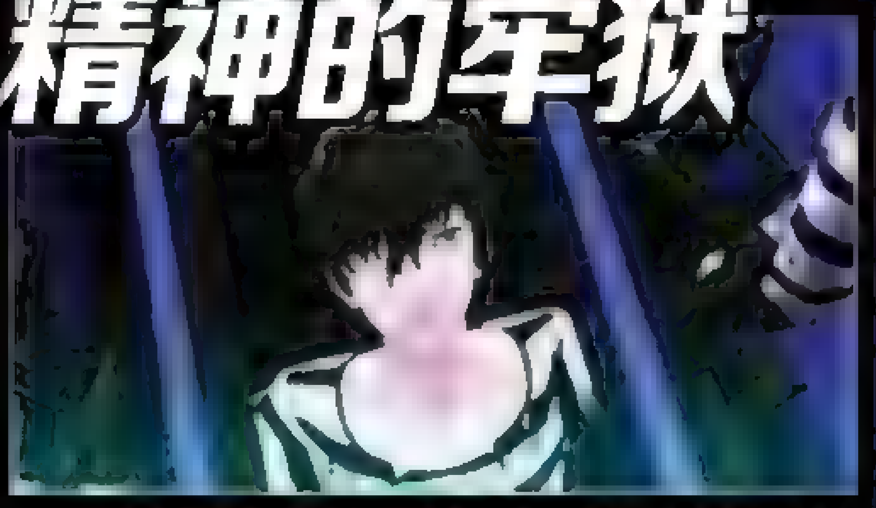
经典的总攻击系统依然存在，总攻击前会有每个角色攻击的特写镜头，紧接着四人一起化为黑影在纯色的背景中来回攻击。比起之前一顿乱揍的表现更加华丽，有着很强的视觉冲击力。

关键词

秀尽学园

游戏中主人公们就读的“秀尽学园”，其名字一方面取自日语中的同音词“囚人”，另一方面则体现了“秀美、尽力”的校训。如果说这一校训符合社会基本规则的价值观，那么有着反叛精神的学生无疑就是异类，如同被困于学校的囚犯一般。而PV中高速公路的演出部分，便是希望表现出主人公们在封闭的大都市中，尽情奔跑、解放的感觉。

精神的牢狱



在PV中出现了主人公身穿囚服，被困于牢笼之中的画面。这便是所谓“精神的牢狱”。

天鹅绒房间

天鹅绒房间的大鼻子老头伊戈尔依然会在本作中登场，不过这次陪在他身边的已经不再是伊丽莎白或玛格丽特，而是一对年纪更小的双胞胎。他们又将在故事中扮演什么样的角色呢？

COMMU系统

从目前公布的情报中，并未发现3代和4代中特色的COMMU系统，反而出现了名为“Party”的新选项。从字面上来看，建立在“社交”这一元素上的基本形态得到了延续，虽然具体的表现方式目前还不明了，但略显单调和陈旧的COMMU系统也是时候该有所突破了。

联机要素

本作引入了全新的“协力模式（Cooperation）”，似乎意味着游戏将会有多人合作甚至联机要素存在。其实在《女神异闻录4黄金版》中就曾对联机玩法做过小小的尝试，本作强化这方面的体验并不令人意外。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

COS角色 加拉哈特爵士
出自《教团1886》
COSER 伽蓝

龙珠 超宇宙

ドラゴンボール ゼノバース

PS3/PS4/X360/XOne

21

■BNG
■2014年2月5日

［游戏简介］作为首部登陆次世代平台的“《龙珠》系列”新作，本作的表现还是可圈可点的。在本作里玩家将成为《龙珠》世界的一份子，和特兰克斯一起拯救被扭曲的《龙珠》历史。玩家还能够自由组合角色的招式和服装，甚至与原作的角色一起进行修行学习他们的招牌必杀技。

本作剧情的最大亮点莫过于“改变历史”这一题材，让玩家穿越时空将《龙珠》的历史修正为我们所熟知的模样。战斗的手感与前作差不多一样，不过本世代版的掉帧有些明显。玩家角色的创建自由度较高，不仅能在三种战斗类型之间自由选择，还能选择不同的种族。

作为第一款登陆次时代的《龙珠》游戏，本作的画面表现可圈可点，但本世代版帧数略低。**与以往的同题材格斗游不同，本作简化了操作，并加入了许多共斗与养成要素，原创主角穿越时空拯救《龙珠》世界的故事设定也十分有趣。**不过本作的爽快感有所欠缺，单薄的内容也让玩家缺乏持续游戏的动力。

本作更像是共斗类游戏，不仅可以自定义角色，甚至还有类似职业特性的划分，丰富的技能和自定义组合可以让玩家打造出自己专属的Z战士。游戏的原创剧情虽然只是常见的穿越式，但能亲历原著中的各个经典战斗，并且还能与悟空等人并肩作战，配上各种大魄力的动画演出效果，相信会让原作粉丝感到满意。

战国无双4-Ⅱ

战国无双4-Ⅱ

PS4/PS3/PSV

热血推荐 24

［游戏简介］本作是“《战国无双》系列”的最新作，作为《战国无双4》的资料片，游戏改良了前作的诸多不足，并加入了全新的角色井伊直政，无双演武的剧情也进行了全新编排，在以往作品中大受好评的“无限城”模式得以回归。本作仍然支持双人分屏游戏，玩家可以与小伙伴一起体验“无双”的乐趣。

本作各版本的画面与帧数均与《战国无双4》表现一致，PS4版表现出色。游戏的部分系统与前作不同，敌人的AI得到提高，以角色为视点的故事让人更有代入感，重新回归的无限城模式也保障了游戏的耐玩度。游戏的部分关卡沿用自前作，剧本间的关卡重复度较高，玩过前作的玩家可能会略感枯燥。

游戏更改了大量系统，并重新设计了故事模式，比起过去的《猛将传》来，变化的确多了不少，难怪被冠以4-Ⅱ之名。**不过所谓的新故事模式，依然给人强烈的重复作业感。只继承DLC而不继承存档的设定，让玩家又要从头来过，从便利性方面来说又不如《猛将传》了。**回归的无限城是加分点。

战斗系统依然遵循前作的节奏，PS4版的同屏人数多，战斗时的爽快度不言而喻。无限城模式的挑战十分刺激。与严谨而有着历史厚重感的《战国无双4》不同，在剧情上本作更注重武将之间的羁绊描写，乐趣十足。武器锻工、技能书收集和军马强化让收集时间无限延长。

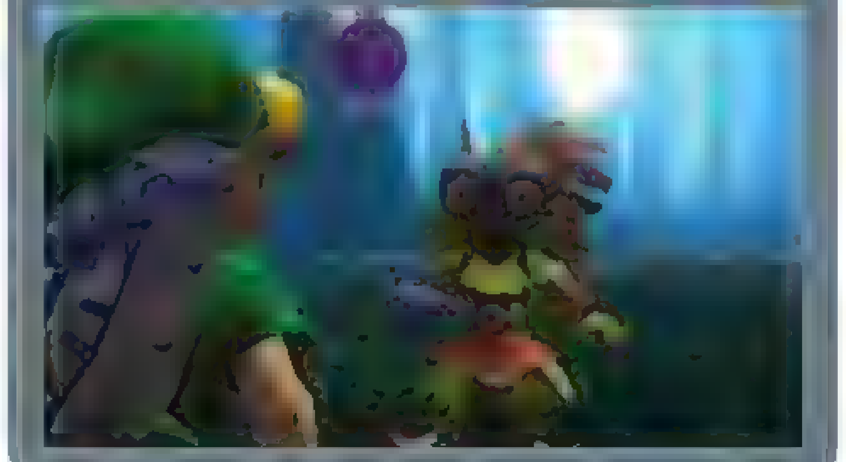
塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D

3DS

热血推荐 25

［游戏简介］作本作从N64版《塞尔达传说 梅祖拉的面具》移植而来，对画面和游戏提示进行改良，并新增了记录任务的系统。林克要在三天内循环往复，依靠各种奇特的面具切换能力来解谜，赶在月球降落之前拯救世界。游戏保留了《时之笛3D》的体感操作，N3DS的玩家还可以用C摇杆调整视角。



重制的画质对比原作有提升，但镜头的自动调整方式显得陈旧，会让新玩家较难适应。新增的团员手帐清晰地显示出任务的完成情况，而且还有贴心的定时提醒，其他细节的调整也诚意十足。不过能否接受本作对比系列其他作品的恐怖和诡异感以及三天重置的玩法，会使玩家产生两极化的游玩体验。

比起有些遗憾的前作“重置版”《时之笛》，本作更多像是一个“重制版”游戏。在继承N64版原作要素的基础上无论是画面素质还是音乐都有了质的提升，增加存档点和团员笔记等系统上的改进也使得游戏更加人性化，但随之而来的一些操作上的小改动却会给玩家带来不便。

作为一款重制游戏，本作继承了N64版的高素质，画面表现进化不少，3D效果也十分出色。相比原作，游戏的操作针对3DS进行了改良，陀螺仪、触摸屏的利用为玩家增添了便利。**而除了操作，本作在游戏内容与细节上也作出了不少进化，即使你已经玩过N64版，本作仍可以让你耳目一新。**

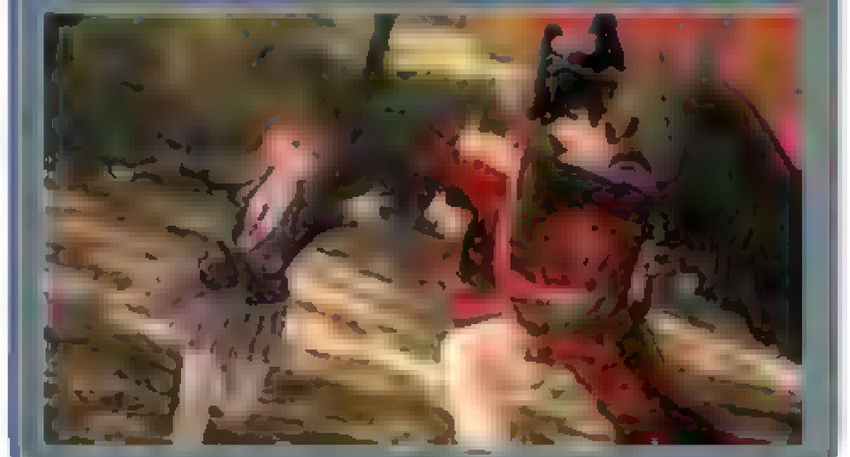
死或生5 最终版
DEAD OR ALIVE 5 Last Round

PS3/PS4/X360/Xbox One

23

Koei Tecmo
2015年2月19日

[游戏简介] 大人气 3D 格斗游戏《死或生 5》的最终形态诞生，游戏包含了此前诸多版本的全部角色和部分 DLC，并加入了新角色。玩家此前购买的 DLC 全部可以使用，游戏可以继承《死或生 5 终极版》的存档，获得的称号也可以继承，但在线战绩全部归零。本世代版的奖杯成就是共通的。



从新增内容来看，游戏的诚意明显不足，连新舞台、新饰品都没有，惟一的亮点就是新角色穗香。虽然游戏包括了过去的部分收费 DLC，但问题是这部分内容实在太少了，更多的 DLC 仍需玩家购买。游戏的平衡性有细微的调整，不过总体而言也不算大。同时上线的免费版比较良心，利于游戏推广。

本作最大的亮点自然是登陆次世代平台，总体而言画面还有特效方面的提升极其有限，但更高的素材质量的确带来了更佳的视觉享受，服装的纹理也有了大幅度提升，就连女角色们的乳摇都有了更自然的表现。不过新人物严格来说只有两个和系统换汤不换药都令人觉得诚意不足，季卡更是让人觉得坑爹。

本作与其说是一个资料片，倒不如说是一个大型更新包吧。新内容只追加了两名角色和整合了前作的部分 DLC，从分量来说弱了点，不过次世代版的画面比较精美，哪怕细节上还有一些瑕疵，但并不影响本作的整体观感。前作的本世代版可以直接升级到本作，避免了老玩家重复消费，这点还算厚道。

教团1886
The Order: 1886

PS4

22

2015年2月20日

[游戏简介] 本作是 PS4 平台的全新独占作品，游戏的时代背景设在了维多利亚时期的英国，在游戏中混种人与人类的对抗已经持续了多年，自亚瑟王时期就已创立，名为骑士团的组织就是对抗混种人的主力军，玩家将扮 [illegible] 藏在骑士团背后的种种阴谋。

纵使本作有极其华丽的画面效果，但从游戏性角度来评价时则让人感觉毫无亮点。**游戏没有任何系统以及探索要素可言，就是一本道走到最后，游戏流程大多以 QTE 推进，将其成为带有射击元素的互动电影也绝不为过。**游戏的奖杯极其简单，注意收集通关基本就能取得白金。

在画面表现抢眼，射击手感与掩体系统设计质量过硬的情况下，本作还能被主流游戏媒体口诛笔伐，主要问题还是出现在了基本定位过分理想化上，过度使用即时演算展现剧情限制了镜头的表现方式，偏偏游戏本身却号称主打电影化体验，节奏完全不符合动作射击游戏形式，加上缺乏重复游戏乐趣，难免会令人质疑游戏的真实价值。

流程短、可研究性低、缺乏重复性等问题确实存在，但实际体验后其实并不像大多数人评价的那么差。游戏画面非常抢眼，尤其是对人物表情和各种细节的描绘令人惊艳，几乎模糊了即时演算和 CG 的差别。剧情编排称不上十分出彩，但留了很大的伏笔和悬念，相信续作才是正篇的开始。

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城

PS4/PS3

热血推荐
26

[游戏简介] 由“《无双》系列”开发组 ω-Force 打造的《勇者斗恶龙》最新作，游戏类型也由传统 RPG 变为一款更具动作性的作品。原本与人类和平相处的魔物们，不知为何突然开始袭击人类，为了取回它们的善良之心，主角们毅然奔赴战场。游戏除了有原创角色外，历代中多名人气角色也齐聚一堂。

这应该是近年来最好的版权《无双》作品了。游戏并非只是在《无双》身上套层 DQ 的马甲，而是实实在在加入了海量的 DQ 元素。**更重要的是游戏的理念也和《无双》本质不同，丰富的 RPG 元素实实在在让玩家有一种全新的感受。**如果你既是 DQ 迷又喜欢无双，本作绝对是你心目中的满分神作！

虽然没有冠以《无双》之名，但战斗时的手感和打击感俨然就是另一款《无双》。不过整体设计思路并非生搬硬套，而是更多地向“角色扮演”靠拢，并且对 DQ 世界观的还原非常到位，熟悉的角色、熟悉的音乐、以及首次加入的语音都令人感动。后期需要频繁练级刷武器，但地图太小显得比较枯燥单调。

游戏不论音画表现还是菜单界面等细节，都忠实还原了《勇者斗恶龙》的各种要素，类似无双的游戏方式所带来的并非只是无脑刷刷刷的快感，玩家仍然需要考虑属性相克和技能搭配，装备和加点对人物性能的影响同样十分重要。要说不足之处就是打击手感较弱，可用角色数量偏少。

噬神者2 狂怒解放
噬神者2 狂怒解放

PS4/PSV

热血推荐
24

[游戏简介] 本作是 2013 年底发售的《噬神者 2》的资料片，游戏在完整收录前作以及 DLC 内容的基础上继续追加新剧情和新敌人，武器方面则追加了全新的变异镰，此外还有全新的血之狂怒系统成为玩家的必杀技，玩家可以自选发动条件，难度越高，成功开启之后提升的效果越明显。

本作的新内容比较丰富，新增的任务对第一次挑战的玩家来说难度非常高。**除了血怒系统之外，游戏整个系统都有很多改变，比如装备技能 DIY 等等，可见制作组有意将本作的系统做大。**不过老的荒神几乎没有新的招式，新荒神很多都是老怪的亚种。而且 PSV 版某些时候会出现拖慢现象。

游戏追加了新武器、新剧情和新系统，前作中一些不合理的元素也得到了改善，比如取消了“复合核心”，实在大快人心。新武器变异镰很容易上手，兼具了华丽度与实用性。另外本作的联机体验相当不错，即便提示掉线也能很快重新加入，推出中文版则方便更多玩家了解剧情全貌。

前作系统上的一些比较明显的缺点基本都得到了改善，誓约系统让战斗的爽快度和酷炫度更上一层楼，新武器变异镰的中范围攻击在乱战时十分有用。前作的剧情部分改良了不少地方，同时把 DLC 的内容也加入了进去，整体剧情长度十分厚道。音乐也是一如既往地出色。

进化

文：祁门红茶

PS4/XOne

［游戏简介］本作是由“《求生之路》系列”制作组“Turtle Rock Studios”开发的以联机对战为主的主视角射击游戏。和其他同类游戏不同，本作中战斗的双方无论是数量、能力还是战术都完全不同。玩家既可选择成为猎人和同伴一起并肩作战，也可以成为怪物孤身奋战大开杀戒。

■Evolve
■2K Games
■主视角射击
■2015年2月10日
■美版

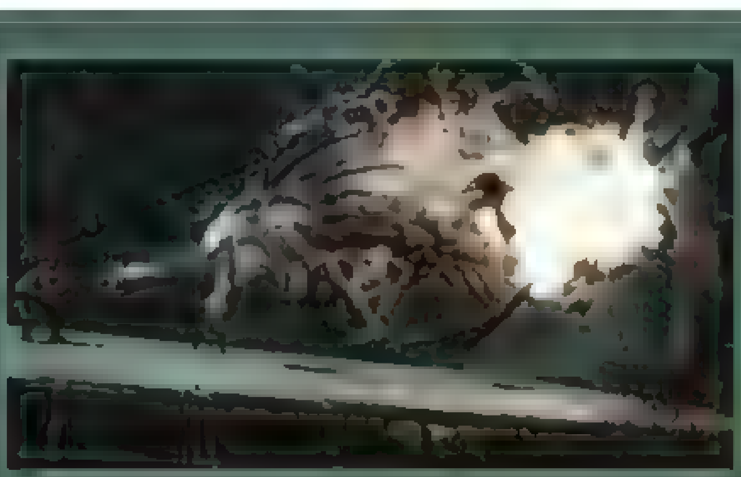
热血推荐

总分 26

“教练，求 DLC 多来几个怪物！”
——得知加上季卡预定推出的贝希摩斯本作也只有四头怪物可选的稀饭哀嚎道。

玩《进化》时更像是在玩捉迷藏，怪物躲起来不停捕食就能获胜，猎人往往需要敏锐的洞察力才能找到怪物，狗狗和鸟都是不可靠的。
——扮演猎人时却始终找不到怪物的乙太。

这次输了也不能让队友背锅了，你让我这种喜欢抱大腿的猪队友情何以堪。
——使用怪物却屡屡被虐的红茶抱怨道。



进化——这不仅仅是游戏标题

对于大部分主机玩家来说，“Turtle Rock Studios”算是一个比较陌生的游戏制作组，但只要一提到其代表作《求生之路》想必各位玩家即使没玩过也听说过。该作重新定义了“联网合作类主视角射击游戏”这个概念，“四人组队”从此成为了很多同类游戏或者模式中必备的元素之一。本作也无愧于其游戏标题，游戏模式从以往的“4 vs N”、“4 vs 4”进化成了本作的“4 vs 1”，是并肩作战还是孤军奋战全由玩家选择。和其他主视角射击游戏不同，玩家并不是简单的拿着武器，走上战场，然后把所有不是友方的家伙统统杀死，而是更多需要运用玩家的智慧和经验来获得对战的胜利。怪物和猎人有着截然不同的游戏方式，有着不同的游戏策略，怪物和猎人的强弱会随着时间和游戏的发展不断变化。

怪物和猎人

怪物从游戏的一开始就必须小心且快速的移动，和猎人们保持距离，并捕食以获取进化需要的能量。要做到以上这些，玩家需要利用自己拥有的一切：对地图的理解、怪物的所有能力、野生动物的分布和习性等等。地图哪些地形对猎人有利需要躲开、如果才能减少移动留下的踪迹、哪些野生动物弱小却”营养“丰富，怪物需要像一个猎人一样思考，像一个猎物一样行动，而当怪物进化到第三阶段的时候，玩家就可以尽情地去找猎人们的麻烦了。

和怪物一样，猎人需要运用手中的一切：各式各样的高科技装备、场景中的动物、怪物的足迹甚至路边一棵倒下的大树。光靠人类的脚程是追不上身高两层楼一蹦三丈远的怪物的，通过踪迹预判怪物前进方向围追堵截必不可少。每位猎人装备和能力的不同和由此而产生的多种组合，使得玩家的战术会随着组合的变化而变化。擅长追踪？擅长战斗？还是擅长防守？如何组合才能使狩猎事半功倍，这是每个猎人开始狩猎前的必修课。

正因为怪物和猎人双方在游戏中都必须思考这么多东西，使得本作的对战更多意义上地更像是一个棋局，本作的对战也由此变得有趣和刺激起来。玩家要想获得胜利，需要的不是从拐角跳出来然后瞬间三杀的精确枪法，而更多的需要运转自己的脑子运用智慧才能获得战斗的胜利。

除开以后肯定会推出的 DLC 不谈，本作一共有三个怪物和十二个猎人供玩家选择。鉴于同类游戏基本没什么“角色选择”的概念，这个数量无疑相当厚道。而和其他游戏“角色”大多都是换个外表和皮肤不同，本作的十五个角色是真正意义上的十五个完全不同的“角色”。三个怪物各有所长形象各异，十二个猎人（还有一条狗）各持其职分工明确，制作组除了赋予了他们不同的外表和技能之外，还通过各种细节上的描写使这些角色变得独一无二。

细节决定成败

作为一个类型为主视角射击而且还是以联机对战为主的游戏，世界观人物设定剧情从来都不是一个重点，就好比很少玩家会在乎《求生之路》的丧尸病毒是来自何处和那四个主人公是怎么认识的。本作在细节上的描写堪称精妙，剧情很简单可以一句话带过：十二个猎人为拯救无辜人民与外星怪兽展开殊死搏斗，但在世界观和角色的描写却令人难忘。糅合了未来建筑和大自然两种风格的地图给玩家带来相当深刻的印象，在现代设施中与巨大怪物搏斗的设定让人不禁想起著名电影系列《侏罗纪公园》中的情节。十二个猎人都有着自己的性格和战斗目的，从每局游戏空降前的互相调侃到游戏中的聊天互动，每个猎人的性格形象都在这种细节描写中呈现给了玩家。举个例子，游戏中的其中一个猎人 Maggie 的爱宠 Daisy 是能和玩家并肩作战，而且还能救起倒下的玩家。随着玩家操纵的角色的不同，被 Daisy 救起时的对白也会不同，有的猎人会直接表示感谢，也有的猎人自言自语道没想到自己竟然会被一头动物救起。激烈战斗中队友适时的语音除了能给予玩家提示，也使得战斗更加火爆，随着游戏时间的增加，玩家会不由自主地对这些角色产生深刻的印象。

除了语音，游戏的画面细节也令人称道：变幻莫测的天气、受惊四散的动物、怪物肆虐过后的残骸。甚至每一个怪物出场、攻击时的效果都会有所不同。哥利亚身躯庞大，每次行走都会使大地颤抖；克拉肯标志性的闪电攻击会使画面出现一道极其刺眼的亮光；幽灵发动超级新星时发光的身躯和带残影效果的攻击都能给玩家带来极大的震撼感，仿佛在告诉扮演猎人的玩家：你们要对付的不是那种只是单纯身躯变大的随处可见的野生动物，而是真正意义上的“怪物”。

不足和展望

狩猎模式是本作的主要模式，除了狩猎之外本作还有巢穴、搜救、防守和撤离模式可供选择。在本作的宣传中我们可以得知制作组想通过不同模式的胜利条件来促使玩家选择不同的战术组合以应对不同的战况。然而，玩了一段时间之后玩家会发现，除了防守模式之外，其他模式的玩法大同小异，怪物由于自身初始状态的脆弱在游戏初期必须隐秘行动捕食以变得强大，怪物的战术由于自身的特点变得单一及模式化，这也使得控制怪物游戏的乐趣和快感会随着时间而变小。

“胜负影响地图环境”是制作组在游戏宣传时重点宣传的其中一部分，但实际玩了玩家会发现，这要素的存在感相对于游戏的其他部分显得过于薄弱。地图环境效果不乏一些令人印象深刻的类型，但大多对战局无关痛痒，很容易就被玩家忽略。游戏的平衡设定固然值得肯定，却依然存在着过于强力的角色和鸡肋的技能。以上这些毕竟只是小问题，一两个补丁修复即可，但游戏依然存在着一个硬伤。

在游戏的一开始，玩家只能使用十二个猎人和三个怪物的极少一部分，其余需要持续使用各个角色的各个技能才能相继解锁，而花费的时间取决于你的游戏水平和风格。对于绝大部分玩家来说当你解锁掉所有角色游戏时间已经变得很长了，对于某些玩家来说甚至连游戏的新鲜感都已消失。对于一个以角色多样性为特点的游戏来说，这个设定无疑显得有些不合理甚至不必要。

即使有些地方不尽人意，但对于一个原创系列的多人主视角射击游戏来说，《进化》无疑为玩家和业界呈现了一个崭新的领域。角色技能、战术选择、地图、游戏系统等游戏要素完美结合在了一起，多变的技能角色组合和玩家间的斗智斗勇，使得本作对于那些喜爱多人联机主视角射击游戏却厌烦单纯“突突突”的玩家来说，依然是一个非常值得一玩的游戏。

文 祁门红茶（实习编辑）
美编 小瑟

进化	2K Games	主视角射击
多机种 Evolve		美版
2015年2月10日	本地1人、在线2~5人	对应年龄 17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

“四人组队联手对抗怪物”是《进化》的主题和卖点，但对于玩过或者了解本作开发组“Turtle Rock Studios”当家作品《求生之路》的玩家来说，这主题简直再熟悉不过了。但是这回人类对抗的不再是以数量取胜的丧尸，而是孤身一“兽”的怪物，怪物对抗的不再是劫后重生的生还者，而是装备精良的猎人，无论是游戏玩法还是风格都截然不同，多变的能力组合和战术设定使得玩家能在游戏过程中长时间保持新鲜感。

操作说明

猎人操作

操作	PS4 版	Xbox One 版
切换猎人	十字键	十字键
移动	左摇杆	左摇杆
移动镜头 / 按下为标记	右摇杆	右摇杆
主装备	△	Y
次装备	○	B
填装	□	X
跳跃	×	A
猎人能力	R1	RB
射击	R2	RT
特殊装备	L1	LB
瞄准	L2	LT
调出地图	触摸板	BACK
暂停	OPTIONS	MENU

怪物操作

操作	PS4 版	Xbox One 版
移动	左摇杆	左摇杆
动物本能	R3	RS
能力 4	△	Y
潜行	○	B
能力 3	□	X
特殊移动	×	A
能力 2	R1	RB
攻击	R2	RT
能力 1	L1	LB
攀爬 / 进食	L2	LT
调出地图	触摸板	BACK
暂停	OPTIONS	MENU

《进化 猎人的远征》使用指南

什么是《进化 猎人的远征》？

《进化 猎人的远征》由 2K 联合著名的休闲游戏开发商 Cat Daddy Games 制作的移动端游戏，登陆了 iOS、安卓和亚马逊的 Fire 系统，也可以在 Windows 上运行，在移动领域可谓是接近“全平台”覆盖。本质上来说，这是一款有着古典三消游戏系统的作品，走的又是借家用机游戏品牌东风的路线，2K 为什么要费尽心思让这款移动端游戏能够被如此多的平台所运行？最大的原因，就是《进化 猎人的远征》能够和家用机平台上的《进化》产生联动，从而进一步扩充游戏的体验，所以在本次的攻略当中，我们也会一并介绍这款移动端游戏以及它和《进化》产生联动的方式。

EVOLVE HUNTERS QUEST

©2010–2015 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.

《进化 猎人的远征》数据一览

下载链接

iOS　　And

游戏数据

原名：Evolve: Hunters Quest
译名：进化 猎人的远征
容量：255.84MB
类型：三消益智游戏

注意事项

1. 和《进化》的本体一样，《进化 猎人的远征》也对应繁体中文，不过在中国内地的App Store中并没有推出，所以玩家们需要通过其他地区的苹果账号才能够下载到这款移动端游戏。

2.《进化 猎人的远征》本身可以作为一款游戏单独游玩，并不需要家用机版游戏的支持，但如果玩家拥有my2k账号或是注册一个，并将其与这款游戏关联起来，再和家用机上的《进化》关联，就可以让两者之间产生联动，来获得一定额外的优势，具体的内容将会在下文当中解析。

3.《进化 猎人的远征》是一款完全免费的游戏，不过和同类型F2P游戏一样具有内购项目，但是项目本身的货币和游戏内置的虚拟货币是分开的，能够购买的内容也并不完全重叠，最重要的就是内购货币不能够用于购买能够联动到家用机游戏的技能解锁项目，所以玩家理论上不能够通过这款移动端游戏来达成在《进化》进行“氪金”行为的目的，但是如果玩家真的舍得花钱，用于强化角色的战斗力，倒也的确可以一定程度上提高角色技能增益的解锁速度，只是性价比奇低，除有钱任性人士外不建议任何玩家这么干。

4. 虽然从类型上来说《进化 猎人的远征》的确是一款移动端游戏，但可能是为了防止玩家修改游戏存档从而通过联动过快解锁《进化》中的内容，这款作品要求玩家联网后才能开始游戏，这意味着玩家如果使用平板电脑进行游戏，就必须确保自己处于Wi-fi环境当中（有3G功能的平板除外），这一定程度上影响了游戏本身的便携性，不过因为游戏的定位更接近于给玩家在等待《进化》联机组人的空隙玩两把来消磨碎片时间，所以这种设定造成的实际影响还要看玩家自己的使用习惯而定。

绑定my2k账号

完成这个步骤的前提是玩家拥有一个my2k账号，但如果玩家没有账号也不会构成大问题，因为玩家只要在移动端就可以完成整个注册流程。

首先进入游戏主界面，选择第二项“连接至EVOLVE”，如果玩家没有登陆过my2k，这里就会询问玩家是否要用my2k账户登录，已有账户的玩家可以通过输入账号和密码迅速绑定账号，而如果玩家没有，则需要点击左下角的“建立新账号”。

注册账号的大部分步骤都可以在游戏内完成，包括选择出生日期（注意选择的日期不要令玩家自己的年龄低于游戏本身的评级：17岁以上），有效的电子邮件地址（用于验证账号）和同意服务合约。

之后2K会向玩家的邮件地址发送一封验证邮件，玩家只需要用自己的移动设备打开这封邮件，并点击上面“验证我的账号”的链接，在页面当中输入密码和用户名就可以完成注册过程，账号本身也会和游戏进行绑定。

为了确保玩家是用my2k账号登陆本作，请大家在完成以上步骤后回到主界面，点击最下方的设置选项（齿轮图案），在设置界面中最

后一个项目为“管理登录”，这个界面当中会有登陆方式的选项，以笔者用的iOS版为例，第一项为苹果本身的Game Center登陆，第二项才是my2k登陆，玩家要确保第二项打钩，同时最好取消第一项打钩，来避免不同账号之间的存档冲突。

到了这一步，玩家在《进化 猎人的远征》当中的账号绑定就完成了，但如果想要把内容联动到《进化》当中，要记得打开自己的主机并进入游戏，选择“其他”项目中的“my2k联结”，输入自己的账号，联动就算是大功告成了。

游戏简介

游戏玩法

《进化 猎人的远征》的玩法可以用一个词概括：三消。这种因为移动端游戏泛滥变得几乎随处可见的游戏类型被戏称为手游三俗之一（另外两俗是塔防和跑酷），而Cat Daddy Games也并不打算在这款作品上做出什么惊世骇俗的改革和进化，所以其游戏形式仍然是把三个或以上相同的图案排成一条直线来将其消除，和这个类型的开门宗师级大作《宝石迷阵》并无太大本质上的分别。不过这款作品好歹是会联动家用机的大作级下载游戏，所以在声光色效上还是配得上大作的

TIPS 剧情从来不是“Turtle Rock Studios”游戏的主要内容，但和《求生之路》一样，制作组还是很用心地在人物对白和场景中准备了很多剧情的细节供玩家发掘。

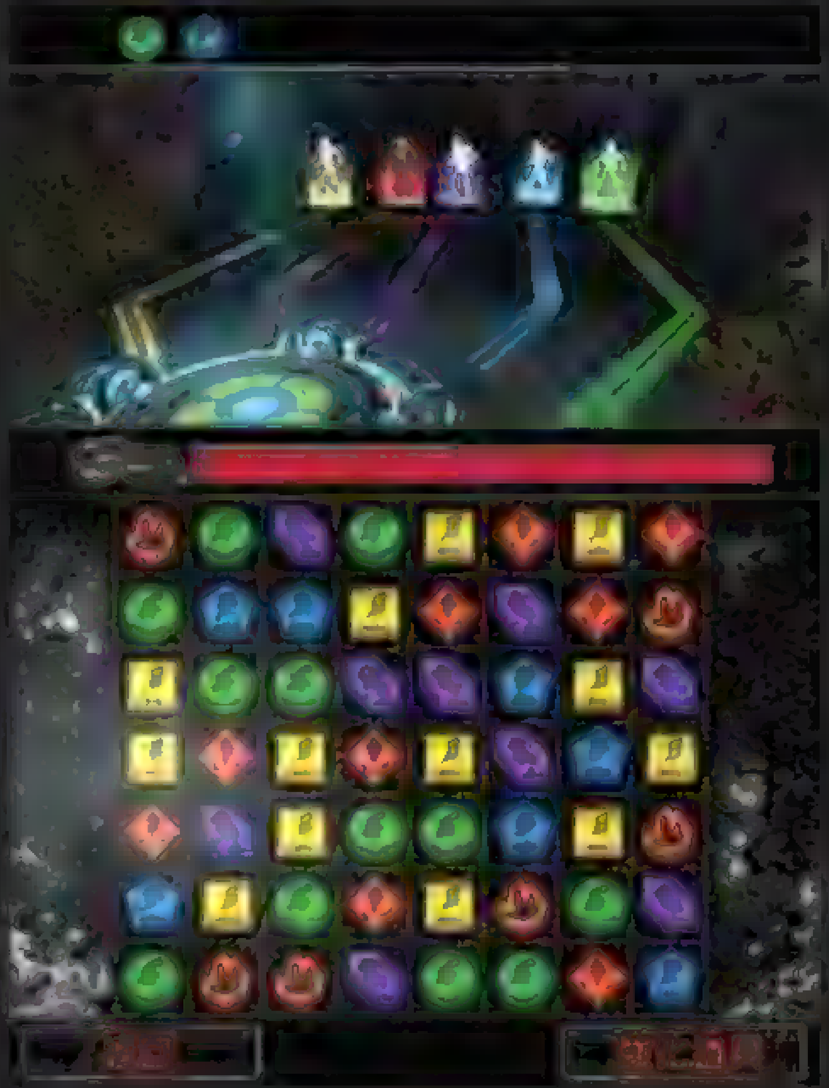
水准，而在游戏系统上也有着一些对应家用机游戏的特色设置。

游戏当中玩家将会扮演四位猎人，阵容就是《进化》当中的默认猎人组合：突击猎人马卡洛夫，医务猎人瓦尔，诱捕猎人玛姬和支援猎人汉克。在游戏进行到一定阶段后，玩家也可以更改四个猎人类型里面的角色，能够使用的角色数量和目前游戏中的阵容一致，每个类型三位猎人，共十二位。

四个猎人类型的代表符号就是游戏界面当中需要消除的标记符号，每当玩家消除对应的职业方块，界面上方对应职业的猎人就会对目标发动射击，而如果连续消除，猎人们就会发动连续射击，消灭或击退战场上的所有敌人则算是完成一局的战斗，这也是游戏的基本规则。

游戏的界面分为两部分，下方是玩家们熟悉的三消界面，充满了上文提到的标记符号，玩家可以通过用手指点住一个标记，将其进行上/下/左/右移动，来产生消除效果。只有能够产生消除效果的移动才算是有效移动，无法产生消除的移动会在移动指令完成后，直接把标记重置回原来所在的位置。

上部分界面是典型的RPG式界面，猎人位于画面的右方，怪物位于左方，玩家可以选择当前猎人们攻击的怪物目标，选定后，每当完成能够令猎人们发动攻击的消除，猎人们就会对选定的怪物发动攻击。和能够进化的特殊怪物进行战斗时，这个界面会变成更为古典的队伍后方视角，怪物位于中央，猎人们列队在上部分画面的最下方，其余的规则基本是一致的。除此之外，游戏中还有一些采用特殊规则的关卡，例如破坏怪物的蛋和拯救在野外受伤的殖民地市民，使用的则是比较传统的限时三消，此时画面上方内容都是无关紧要的装饰，只要抓紧时间在下屏消除特定的符号标记即可。



下面的表格将详细解析每一个标记的用途。

游戏玩法

标记名称	标记图案	标记用途
突击猎人标记		三消为突击猎人发动攻击，四消为突击猎人发动带有额外伤害的攻击并产生一个双倍标记，五消为全队获得防护BUFF，持续两回合，降低队员受到伤害。
治疗猎人标记		三消为治疗猎人发动攻击并治疗生命值最低的猎人，四消为治疗猎人发动带有额外伤害的攻击并产生一个双倍标记，同时治疗全队成员生命值，五消为治疗全队成员生命值并消除所有负面状态。
陷阱猎人标记		三消为陷阱猎人发动攻击，四消为陷阱猎人发动带有额外伤害的攻击并产生一个双倍标记，五消为令敌人在一个回合内受到的伤害提高。
支援猎人标记		三消为支援猎人发动攻击，四消为支援猎人发动带有额外伤害的攻击并产生一个双倍标记，五消为全队获得隐身BUFF，持续一回合，期间不会受到任何攻击伤害。
弹药标记		三消为全部猎人发动攻击，五消为全部猎人对敌人发动全体攻击。
怪物标记		三消、四消与五消均为填充一格怪物进化量表，在消除产生的后续连锁中，和双倍标记产生消除效果的优先等级低于其他标记。
双倍标记		基本上很难同场出现三个，但本身可以被视为任何其他标记，当有两个或以上任何其他标记与双倍标记相邻，即可产生消除效果，并且令标记产生的效果翻倍。

特殊设定

《进化 猎人的远征》虽然本质上就是个三消游戏没错，但是在游戏玩法部分读者们应该也看出来了，本作还有一些策略元素在其中，主要就是体现在和怪物对战时的应敌方法上。在常规模式当中，本作的战斗没有时间限制，也没有作出每一步消除的限定时间限制，所以玩家虽然在玩的是看似快节奏的三消，本质上却是在玩一个类似《符文大师》的策略性消除游戏，快不是关键，能够对整个局面有全面的认识和把握才是玩家的制胜手段。不过在此之上，游戏还按照《进化》当中的设定，为每一个猎人安排了对应的特殊技能。

特殊技能需要通过消耗能量槽来启动，当玩家消除对应职业猎人的标记时，猎人除了会立刻发动攻击，还会按照消除的标记数量来获得对应比例的能量。能量槽共有三格，相应地猎人的技能也有三个，需要消耗的能量槽格数随着技能排列的顺序而递增，而效果自然也是耗费的能量越多便越强。使用技能不会耗费回合，只要玩家不消除，怪物就不会行动，多个猎人连续使用技能或是单个猎人连续使用技能也是可行的，而且同样不会消耗回合。在下方的三消界面出现局面不利的情况时，使用技能作为进攻手段的补充或是化解危险局面的救场手段，是游戏当中最基本的策略。

在上文的表格当中，除了四个职业的标记，还列出了三个特殊的标记，这三者当中双倍标记是最好理解的，与其效果类似的方块在其他三消游戏当中并不罕见，只不过在本作当中双倍标记并不是让玩家的消除得分翻倍，而是让和其一同

TIPS 猎人每次出击前都会互相调侃一下，对白会根据组合的不同发现变化，例如Hank抱怨Val太过死板和悲观，而Val则会调侃Hank的胡子，并提醒Hank他的胡子大概是惟一能保护他的东西了（因为太厚）。

被消除的标记所对应的效果翻倍。鉴于双倍标记可以被视为任何标记，所以其翻倍的效果也是多种多样，最基本的效果就是和猎人标记一起消除，让猎人发动的攻击威力翻倍。同时双倍标记也是产生三消的利器，当它和任何两个相同的标记并排或并列时就会触发三消，从而解决三消界面当中一些原本因为数量不足三个而又位置偏僻所以很难消除的标记。

弹药标记对应的是全队射击，其出现的数量比起其他猎人标记相对较少，可是效果强大，任何一次三消都可以触发全体猎人对单个目标发动射击的效果，威力远高于单个猎人标记的三消，而如果是五消则可以让猎人们对全部敌人发动攻击，可以说是难得一遇的大杀招。

怪物标记代表的就是《进化》当中作为猎人对手出现的怪物，虽然它并非每一场战斗都是猎人们的直接对手，但仍然能够通过怪物标记来影响战局。和其他标记不一样，怪物标记是一种不到万不得已不应该三消掉的标记，因为每三消一次怪物标记，画面上方左侧的怪物进化量表就会填充一格，而当三格都被填满，就会触发怪物的技能攻击。怪物的攻击技能选择是随机的，效果也有差异，但结果大同小异，一个是对全体猎人造成高威力伤害，另外一个则是按照技能的效果，把下方三消界面当中的部分标记转换为怪物标记，所以一旦触发怪物技能就会产生连锁反应，不但缩减了玩家能够用于进攻的标记资源，还提高了再度三消怪物标记并最终再次触发怪物技能攻击的风险。

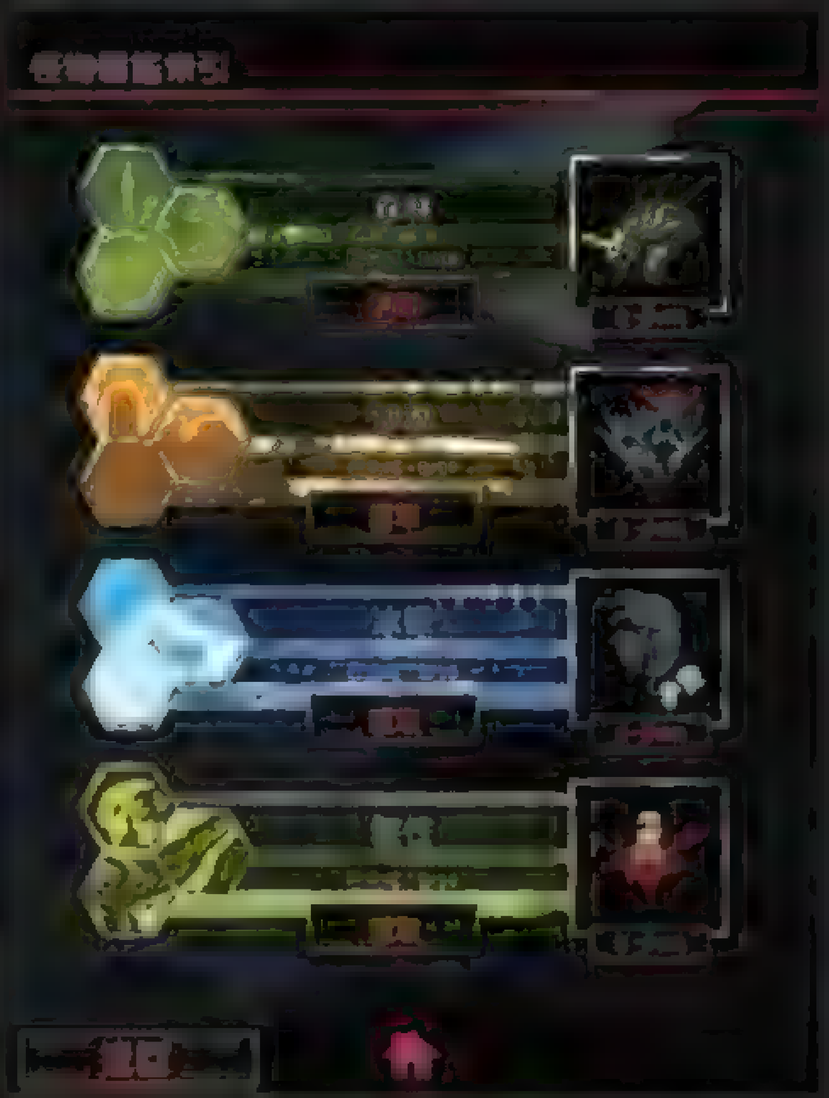
怪物标记会随着玩家的三消进程出现在三消界面当中，越到战斗后期数量越多，也会让玩家使用三消进攻和产生标记连锁的难度越来越高，所幸猎人们的技能当中，需要消耗三格能量槽的最终技能都是一定程度上能够消除怪物标记的技能，所以在战斗后期玩家必须要善用技能来让队伍挺过怪物标记大量出现带来的战斗困境。

与《进化》联动

本作与《进化》的联动主要体现的方式就是利用游戏当中的虚拟货币——精通点数来解锁《进化》

当中猎人们对应的技能增益，目前这一功能只对应已经在游戏中登场的三批猎人，共12位，而怪物以及季票当中预告会登场的第四批猎人则暂未包含在其中。精通点数能够兑换的猎人技能强化有三种，兑换之后在《进化》当中玩家解锁这些技能增益所需的条件要求会降低一半，从而加快玩家解锁增益和其他新猎人的速度。

赚取精通点数最简单的方式就是在完成《进化 猎人的远征》的关卡过程中，打开怪物死亡时有一定几率掉落的补给箱，并从中获得精通点数的奖励。除此之外，玩家还有机会在补给箱当中获得怪物的碎骨或是特定部位的骨骼，凑齐某一个怪物的所有特定部位骨骼并支付一定的碎骨作为组合用的资源，就能够在怪物图鉴当中解锁对应怪物的条目，玩家除了能够了解其生态特点和一定的习性之外，还会获得精通点数作为奖励。



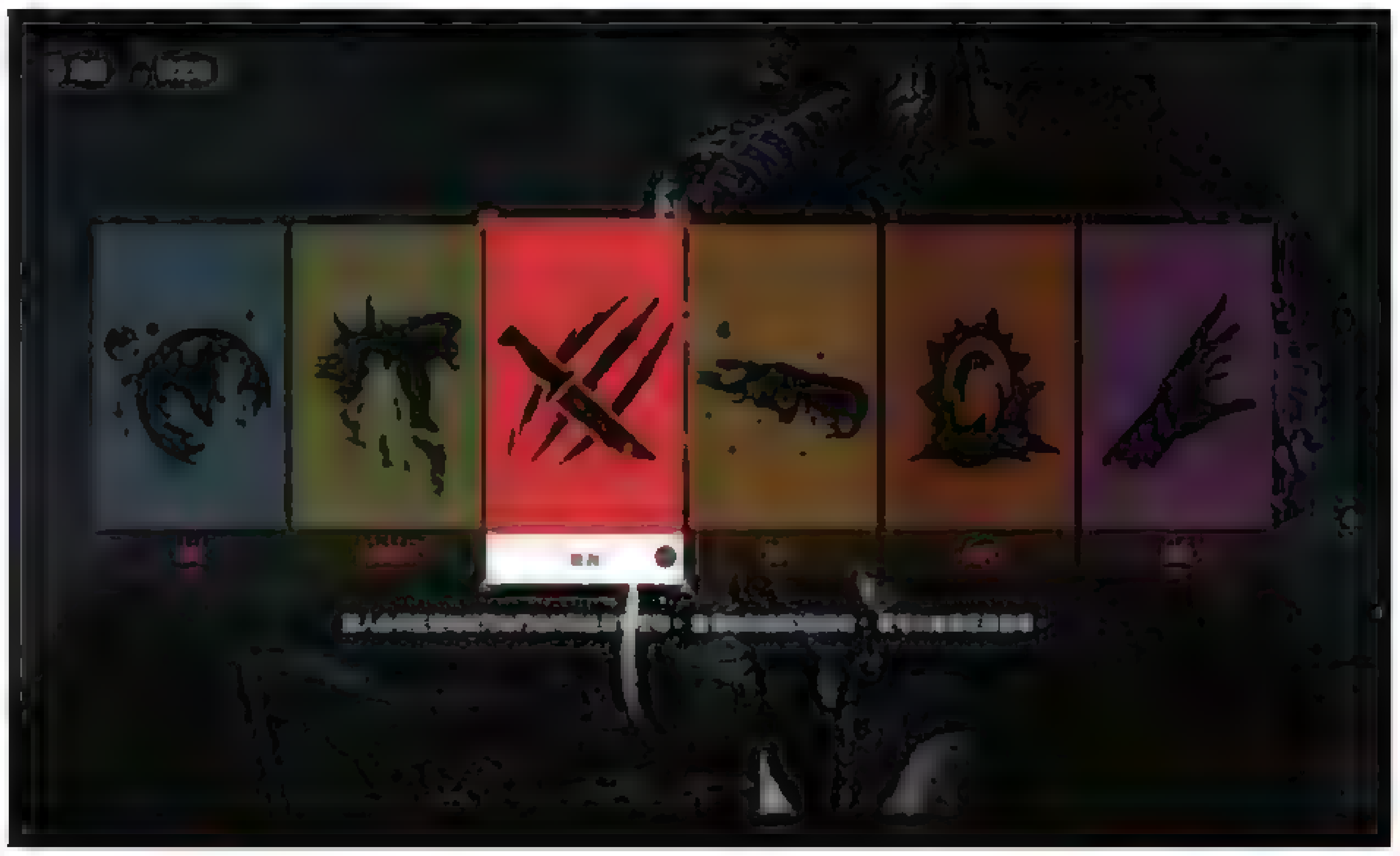
总体而言，换取猎人技能奖励所需的点数比起玩家能够在游戏过程中获取到的点数来说相对偏高，这一设置自然是为了鼓励玩家多次重复游戏，来试图刷出怪物的骨骼部位或精通点数奖励。补给箱的掉落率不算太低，但因为能够开出的内容完全是随机的，所以如果一门心思是为了掉落而刷还是挺有挫败感的，个人建议是按照游戏本身的休闲定位，见缝插针地玩几把，一切随缘即可，毕竟就算玩家兑换到了奖励，还是得在《进化》里继续使用猎人们对应的技能才能够真正获得奖励，欲速则不达的道理相信大家都懂。

除了这个功能，玩家也可以通过《进化 猎人的远征》观看自己在《进化》当中的战斗录像，来分析自己在战斗当中的得失，进一步提高技术，也可以通过这个APP来查询游戏的简单攻略。不过因为后者目前还是没有中文版本，而且内容也比较简略，想要进一步了解《进化》玩法诀窍的玩家，还是请关注后文的攻略部分吧。

最后提一下，《进化》的游戏本体没有真正意义上的战役模式，而《进化 猎人的远征》虽然在剧情表现方式上非常单调，就是一个个任务描述本文，却还算是有着一个主线故事，所以对于剧情至上的玩家们来说，这款移动端游戏也是有着其吸引之处的。

《进化》模式简介和心得

本作以多人联机对战为主，支持最多五人联机，其中四名玩家扮演猎人，组队与另一名扮演怪物的玩家对抗。如果对战人数不够，系统会自动分配“BOT”填补人数。暂时公布的模式一共有五个，虽然玩法和胜利条件各不相同，但有一点是一样的，那就是当怪物死亡时对战会立即结束并分出胜负。



TIPS Hank算是猎人队伍中的话唠之一了，每次出击都会说上半天。他还负责着猎人们的一日三餐，对烹调宇宙外星生物还有自己的一套理论，但是根据其他猎人的反馈可以得知，他的菜肴很多时候都没煮熟...

猎杀

猎杀模式是本作的主要模式，基本上本作的所有要素都囊括其中。在本模式中，怪物会获得先移动的权利，猎人需要等待一段时间才能投入战场。怪物需要利用这一段时间逃跑并捕猎获得能量和补充护甲，争取在猎人找到自己之前做好准备。猎人则需要追踪怪物，并在怪物变强之前把怪物消灭。追踪和反追踪是本模式的主要玩法，但是随着战局的推移，这玩法会发生变化。

随着战局推移，在怪物和猎人皆没有全灭而且怪物进化到第三阶段的情况下，胜负条件将会发生变化，怪物会由之前的“猎物”摇身一变成为“猎人”。猎人阵营的玩家需要在保护继电器的前提下存活直到救援飞船到达为止，怪物则需要破坏继电器或者全灭猎人以获得胜利。

当然，即使胜利条件变了，如果猎人在此阶段击杀掉怪物的话还是会判定猎人胜利。是主动出击先把怪物杀掉还是防守继电器拖延时间就看各位猎人的临场判断了。

搜救

在搜救模式中，猎人需要救助至少五位NPC以获得胜利。NPC会分成三批轮流出现，其中第一批和第二批为两人，而最后一批则为五人。在每批NPC出现过一段时间救援船才会到达，猎人需要护送被救助了的NPC在指定地点上船。当指定数量的NPC上船后即宣布猎人胜利，否则则是怪物胜利。

在该模式中，双方的战术都会和“猎杀”模式不同。NPC虽然不是手无寸铁，但在怪物面前还是手无缚鸡之力。猎人从一开始就必须赶在怪物之前到达NPC处并对其进行救助，并护送NPC在指定地点。怪物则需要把火力集中在NPC身上，以击杀NPC为首要目标，但理所当然的，自身的生存仍然是第一要务，毕竟第一阶段的怪物在四个猎人面前还是相当脆弱的。

猎人在该模式要想获得胜利，要点相对比较简单，毕竟只要保护NPC就行。但怪物想获得胜利就必须花点心思了，怪物的初始状态偏弱，如果一开始就攻击NPC难免会被随行的四个猎人集火攻击。扮演怪物的玩家在该模式不妨直接放弃前两个NPC，然后利用这段时间来强化自己，待到第二批NPC出现才出击，而那时候怪物一般也进化到第二阶段了。而攻击的时候则尽量把技能都往NPC身上用，多采用一击脱离的战术，以近战为主的哥利亚（Goliath）在此模式会比较吃亏。

巢穴

猎人需要在限定时间内破坏分布在地图各处的六个蛋，而怪物则需要保护它们不被猎人破坏。和“搜救”一样，在开始阶段扮演怪物的玩家可以选择放弃一部分目标而将时间花在捕猎和进化上，自身强化过后再尽全力保护剩余的蛋。蛋本身有外壳保护，在外壳被破坏前防御力相当的高，但即使如此，四个猎人集中火力的话还是显得相当的脆弱。除了蛋形态之外，怪物还可以把蛋孵化成幼兽帮助自己战斗，幼兽本身战斗力尚可，但防御力比蛋相对低很多，而且更重要的是，幼兽在孵化后会自动去寻找猎人进行战斗，这就意味着孵化过后玩家如果不想无故失去一个蛋的话就必须挺身而出和幼兽并肩作战，所以还是建议玩家做好准备再孵化幼兽。系统控制的幼兽寻找猎人也相当有一手，孵化后扮演怪物的玩家大可跟着幼兽寻找猎人的踪迹。

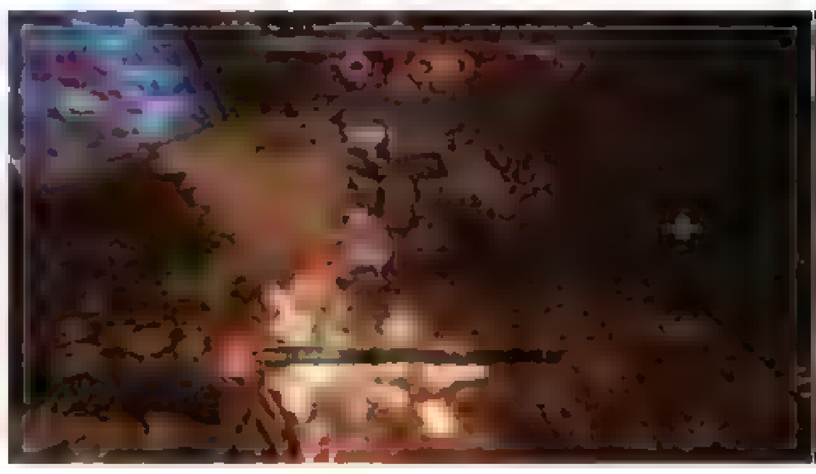
身为猎人要想获得胜利，就应该把目标集中在蛋身上，毕竟蛋的位置一开始就已经标记在地图上，只要集中火力破坏也不是难事。但怪物出现后，玩家应该把火力集中在怪物身上，毕竟只要击杀掉怪物就能获得胜利，即使击杀失败也能击退怪兽，怪兽一方也需要时间回复护甲，猎人大可利用这段时间继续破坏蛋从而获得胜利。

防守

该模式比较特殊，猎人不再需要和怪物捉迷藏，怪物也不需要通过捕猎来进化，从某个角度来说，防守模式算是猎人和怪物的硬碰硬。在该模式中，猎人一方需要在限定时间内保护继电器不受破坏，而怪物一方则需要在幼兽的帮助下在限定时间内把全部继电器破坏，而每当一个继电器遭到破坏，限定时间就会延长。

继电器一共有三个，保护继电器的除了猎人，还有几个炮塔，它们虽然攻击力尚可但防御力薄弱，经常打着打着就没有了。猎人不再需要像前几个模式那样满地图跑找怪物，只需要防守继电器即可，话虽如此，该模式中猎人还是比较被动的。因为该模式中的怪物一开始已是最终形态，而且会有幼兽辅助战斗，猎人除了应付源源不断的幼兽之外还需要应付强大的怪物，时间一长难免吃力。一些带有防御性装备的猎人在该模式会比较吃香，利用地形以逸待劳也是不错的选择。值得注意的是，幼兽的初始目标是继电器，除非短时间内受到极大的伤害，要不然它们不会停止攻击，所以猎人的首要攻击目标应该是幼兽而不是怪物，当然这也是视情况而定，毕竟击杀怪物也是胜利条件之一。诱捕猎人的移动力场（Mobile Arena）能力在该模式相当实用，计算好效果距离可以把怪物和继电器隔开。

扮演怪物的玩家在该模式中应当注意的是攻击的时机，因为幼兽是源源不断的（虽然孵化需要时间），但是怪物只有一个。怪物应该在保护自身的前提下，把攻击的重点摆在猎人而不是继电器身上，猎人一旦死亡就需要过一段时间才能重返战场，而这段时间才是怪物攻击继电器的最佳时机。



撤离

这模式算是本作的故事模式，猎人需要完成一系列的任务来帮助破碎星上的居民撤离，而怪物则需要阻止他们。撤离分为五天，其实就是五局游戏。其中第一局固定是猎杀，而最后一局是防守。中间的三局玩家可以从可供选择的两种模式中选择其一来进行游戏。基本游

TIPS “FACTOR”这个地点多次在对话中出现，从对话可以得知该殖民星因某种“生物灾难”而全灭，而Maggie是那次事件的惟一生还者，而那里到底发生了什么大概也只有她和Daisy知道了。

戏方式和前面介绍的一样，但撤离模式自身还是有特殊之处的。

首先在前四天（四局）里，猎人和怪物之间战斗的胜负会影响到下一局的地图环境。例如在“巨大鸟笼”这一地图，如果猎人胜利了，里面的鸟会免受怪兽攻击，从而使下一局地图的鸟会增多，怪物暴露自身位置的几率也会增多；但如果是怪物获胜，鸟笼将会被打开，里面的食肉鸟会被放出，在下一局里它们会随机攻击猎人。每一张地图的胜负影响都会不同，但一般而言只会妨碍到败者，而且游戏本身也会根据胜负关系对对战双方能力进行平衡，所以对胜负还起不到决定性作用，但这要素无疑增加了对战的不可预知性，大大增加了游戏的耐玩度。

另一点比较特殊的是，在撤离模式中并不是大部分人想象中的“五局三胜制”，决定胜负的只有一局，那就是最后一局的防守。之前四局影响的只有拯救/死亡人数，猎人和怪物获胜都会不同程度的增加人数，而人数的多少决定了撤离模式结束后胜者获得的经验值和奖励。例如最后一局是猎人获胜，那么猎人一方就能获得拯救人数相对应的经验值和奖励，而怪物一方只能获得很少一部分经验值和奖励。

这个特殊的胜负条件无疑大大增加了该模式的战略性，因为在每一局中，落败的一方都会获得系统给予的能力加成作为平衡，那就意味着落败的一方会越挫越勇。假如胜者连胜四局，可能获得的经验值和奖励固然丰厚，但在最后一局却不得不面对被系统强化了四次的败者，胜利固然可喜可贺，但一旦失败奖励就会泡汤。落后一方虽然输了四局经验值和奖励没那么丰厚，但由于赢了最后一局，最终拿到的经验值和奖励还是会比领先者多。

当然上述的只是理论而已，毕竟玩家能力的高低有时不是系统强化一下就能弥补的，但聪明的玩家也不难发现，胜负影响地图环境和最后一局定胜负这两个要素意味着第四局相当重要，因为第四局的胜负带来的影响是会带到最后一局的，而最后一局的重要性想必也无需多说了吧。

角色介绍

本作两个阵营暂时共有15个角色可供选择，怪物只有3位而猎人则有12位，新角色会在今后以DLC形式推出。12位猎人细分为四大类：突击猎人、诱捕猎人、医务猎人和支援猎人，除了猎人能力是共通之外，同种猎人根据角色的不同装备和武器都会各不相同。在游戏的一开始玩家只能选择怪物阵营的哥利亚（Goliath）和猎人阵营的马卡洛夫（Markov）、玛姬（Maggie）、瓦尔（Val）和汉克（Hank）。

本作角色的解锁有点特别，并不是传统的提高等级解锁角色。玩家需要积累角色三个能力（除了猎人能力）的精通点数才能解锁下一个角色，精通点数的积累一般就是对敌人造成伤害、治疗和辅助友方。有一些技能的精通点数积累会有些特殊，例如玛姬的特有能力爱宠Daisy（Pet Trapjaw），就需要玩家跟着Daisy跑一段距离。怪物的解锁则相对没那么复杂，只要使用技能造成伤害就能积累精通点数。

精通点数的积累除了能解锁新角色之外，还能给技能带来各种正面效果，例如杀伤力增加或者冷却时间减短。通过积累精通点数，甚至能使一些比较弱势的角色或者技能脱胎换骨。

怪物阵营

怪物阵营的可选角色虽少但各具特色，初始可选的只有哥利亚（Goliath）。每种怪物虽然各不相同，但在战术上还是有不少共同点的。怪物可以通过捕食野生动物来补充护甲和获得能量，积累一定的能量就可以进化。怪物要想获得胜利，除了要熟悉自身能力之外，还需要学会“反追踪”。除了特殊移动和潜行，怪物的每种移动方式都会留下脚印，如果不小心碰到什么路边小树小屋什么的话还会留下被破坏的痕迹让猎人追踪。潜行在平时的移动相当实用，潜行状态除了能让怪物在不留下脚印的情况下移动之外，还能避免惊动鸟群。潜行状态下的攻击也相当强力，还能直接让猎人倒地，但由于猎人经常是四人一组行动，所以潜行攻击难免显得有点鸡肋。脚印除了会暴露玩家踪迹之外，玩家亦可以反其道而行之，留下脚印然后潜行往另外一个方向移动以混淆猎人视线。

另外一点需要怪物注意的是，怪物的HP是由护甲和生命值组成，护甲可以通过捕猎进食来补充，但生命值却不行！失去的生命值除了进化后能补充一部分之外只能靠自然恢复，但自然恢复速度极慢，所以在和猎人短兵相接时，除非优势很大或者时间紧迫，护甲快被打完时怪物就应该准备撤退了。

进化作为本作的游戏标题，重要性不言自明。进化需要积累一定的能量，每次进食都能获得不定量的能量，能量的多少以一个蓝色光圈表示，集满后按下L2+R2进化（XOne版为LT+RT）。在每局游戏怪物最多可以进化两次，从初始的第一阶段到最后的第三阶段。进化需要大约10秒时间，怪物在那时候是相当脆弱的，所以必须在安全的地方才能进化。每次进化后怪物的护甲和生命值最大值都会提高，而且能获得三个技能点来强化技能的威力和范围，每个技能最多能强化三次。

在与猎人小队短兵相接的时候，怪物攻击的优先度应为：医务>支援>突击>诱捕，“擒贼先擒奶”这个道理大家都懂，诱捕猎人虽然能阻碍猎人行动，但在队伍人数减少的情况下很难对怪物造成实际性威胁，突击猎人同理，虽然伤害高但没有医务猎人和支援猎人的话依然十分脆弱。当然这个优先度不是永恒不变的，例如当对方的支援猎人为

第三方势力 破碎星生物

破碎星生物在本作中扮演着重要的角色，而且种类繁多且习性各异，它们主要分成水陆空三大类。首先先说一说水生生物，本作的的水生动物种类相对较少，但都不是省油的灯，其中一员“Tyrant”甚至能把一个落单的猎人咬住并活活淹死。陆生生物是怪物的主要能量来源，威胁度一般都很低且不会主动攻击玩家，但还是有一些生物能让疏忽的猎人陷入暂时行动不能的状态。空中生物会暴露怪物的位置，被怪物惊动的鸟群和被怪物食物残渣吸引的肉食鸟都是猎人追踪怪物的利器。在众多野生动物中还有一种叫白化种的特异野生动物，每种野生动物都有其白化种，玩家接近后会有图标提示位置（扮演猎人的话还有来自同伴的亲切提醒），捕食白化种后能获得一定的能力加成。猎人和怪物都是可以获得能力加成的，获得强力的能力加成甚至能影响胜负。

TIPS 细心的玩家可以发现故事背景中的怪物是毫无征兆地出现并开始袭击人类的，从猎人的对话中也可以发现怪物并不是破碎星的原生物，那么问题就来了...

Hank 的时候，由于他携带着护盾装置的缘故，首要解决的目标应变成支援猎人。再例如当怪物处于阶段一或者护甲消耗完毕的状态时，怪物应优先击倒诱捕猎人，因为击倒诱捕猎人的同时会使发动中的移动力场失效从而给怪物逃走的机会。总而言之，攻击的优先度需要根据战况的实际情况来决定，基本原则是医务和支援优先度在前，突击猎人和诱捕猎人在后。

值得一提的是，技能的冷却时间会随着怪物受到伤害的频率的提高不断减少，所以在被猎人围攻时，各位怪物尽管尽情地使用技能就是了，而猎人在追击怪物的时候应以把握行踪和阻碍行动为主（Val 的麻醉枪和 Bucket 的 UAV 是个不错的选择），胡乱攻击造不成什么有效伤害的同时只会减少怪物的技能冷却时间。

哥利亚 Goliath

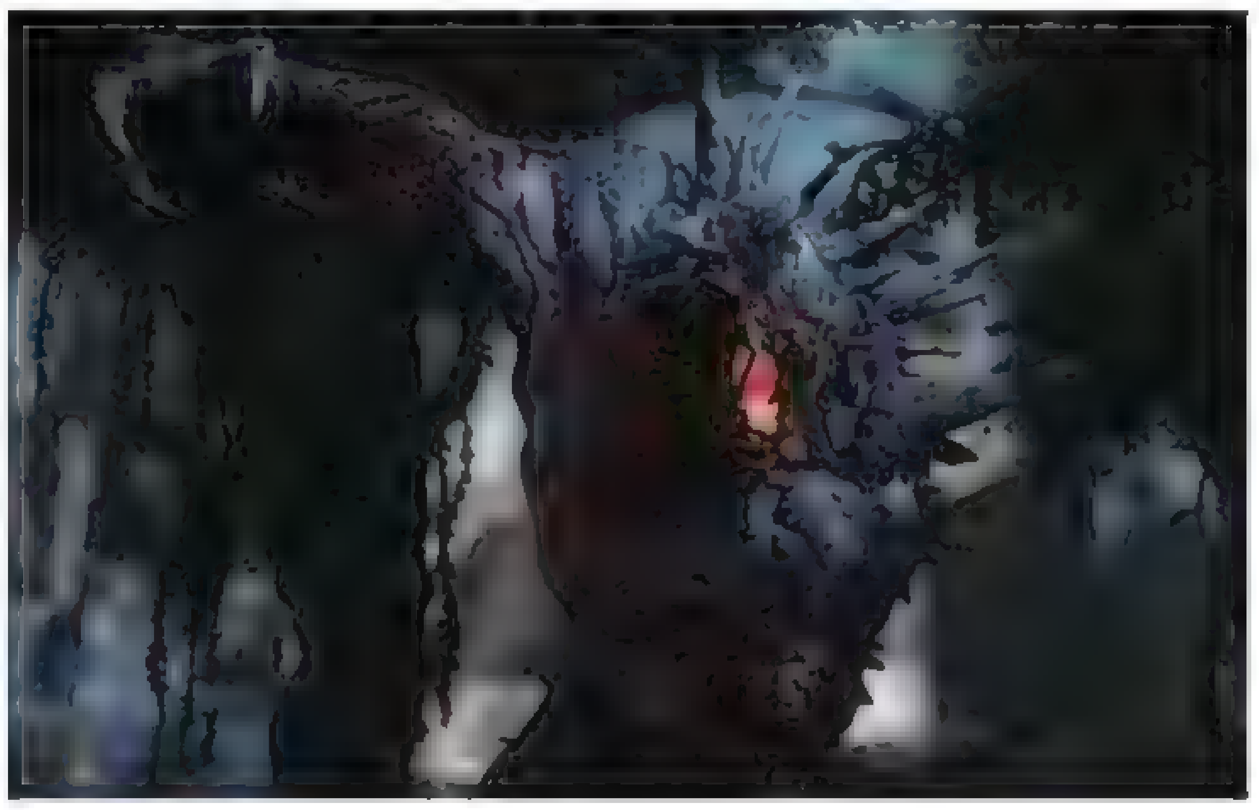
哥利亚给人的第一印象就像是隔壁《求生之路》片场的“TANK”过来客串了，无论外表还是技能都如出一辙（毕竟同一个制作组）。是本作中玩家能使用的第一个怪物，能力十分全面且容易上手。防御力和生命值都令人满意，移动速度没有看上去那么缓慢，技能由中距离到近距离一应俱全，基本能应付各种战况，是一个万能型角色，玩起来也相当爽快，缺点就是缺乏一击脱离的招数，在某些模式会显得很被动而且缺乏远程攻击容易被经验丰富的猎人“放风筝”（边拉开距离边攻击）。

技能

操作	
×/A	跳跃（LEAP），哥利亚能进行长距离的跳跃，可以在不留下脚印的前提下进行快速移动。最多能连续跳跃三次，有冷却时间，多用于逃跑和赶路，要点是尽量在高处往低处跳，这样做能增加跳跃距离。
L1/LB	投掷石块（Rock Throw），惟一的远程攻击，按下 L1/LB 瞄准松开发射。第一印象十分鸡肋的技能，实际威力比想象中大，瞄准的精确度不算严格，溅射伤害也让人满意，近距离使用有奇效。
R1/RB	跳跃砸击（Leap Smash），哥利亚会原地跳起并对瞄准的地点进行砸击，威力和范围都很大，而且带有击飞效果，被击飞的猎人会在短时间内陷入不能行动的状态。
□/X	喷火（Fire Breath），哥利亚会对前方进行火焰喷射攻击，持续一段时间并且射程短，主要作用是迫使猎人分散或撤离当前位置，这技能最大的用途是迫使隐身的猎人现身。
△/Y	冲刺（Charge），哥利亚会以很快的速度向前方冲刺，并对沿途的敌人击飞并造成伤害。伤害和效果都相当不错，可以直接打乱猎人的阵型，和猎人短兵相接时可以作为起手招使用。顺便一提，本技能用来逃跑也是效果拔群。

狩猎指南

对付哥利亚的最好方法就是充分利用它远程攻击乏力的特点，拉开距离以包围的阵型围攻。突击猎人可以利用自身的护盾来吸引哥利亚的注意力，其余猎人则借此时机集中攻击。猎人还需时刻注意着喷射背包能量的剩余量，哥利亚的投掷石块和跳跃砸击的威力虽高但准备时间也长，善用紧急回避可以轻松躲开。



克拉肯 Kraken

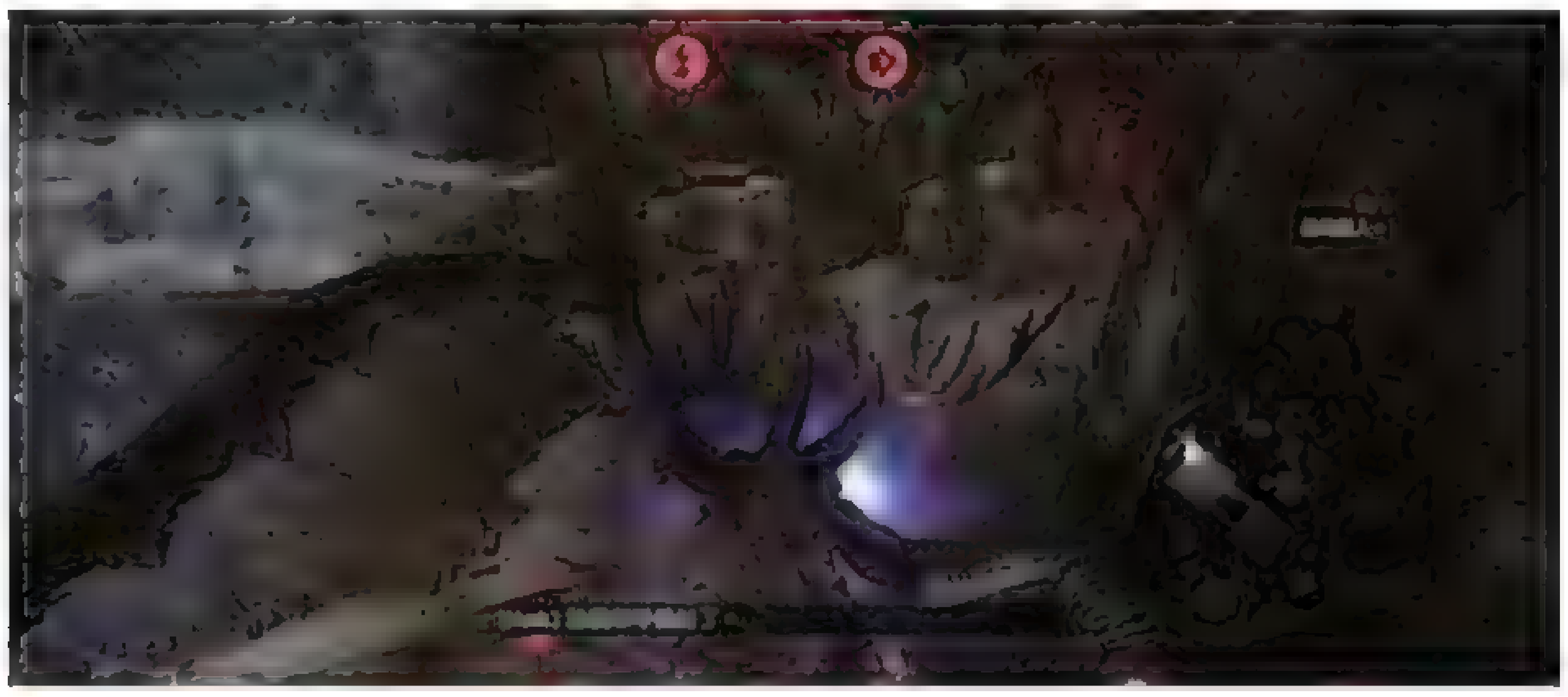
玩家能解锁使用的第二个怪物，克拉肯最大的特点就是丰富的远程攻击和飞行能力。如果能保持在一个适当的距离和猎人周旋的话，克拉肯的技能能发挥到最大的威力。防御力和生命值算是中等，但由于经常飞在半空中难以瞄准，逃跑速度也很快，所以实际上生存能力比哥利亚还要强。缺乏近战技能是它的缺点。

技能

操作	
×/A	空中冲刺（Air Burst），克拉肯可以在空中冲刺并悬浮一段时间，同样有冷却时间。
L1/LB	闪电（Lighting Strike），克拉肯会开始蓄能并对指定地点进行闪电攻击。和哥利亚的投掷石块类似，攻击范围是全员可视的，猎人可通过提示提前离开攻击范围，多用来逼迫猎人离开指定位置或者阻止猎人拯救同伴。本技能攻击距离远威力大，如能熟悉运用算好提前量威慑力能成倍增长。
R1/RB	报丧地雷（Banshee Mine），克拉肯会释放出几个能自动跟踪和攻击敌人的电球，威力不大，多用来拖延追捕猎人的步伐。实际上近身使用也可以，而且效果良好。
□/X	余震（Aftershock），克拉肯会释放出一个力场，在力场中的所有猎人装备（例如陷阱、地雷等等）都会失效，同时会使隐身的猎人现身。本技能算是克拉肯惟一的近身技能，伤害不大谨慎使用，主要是用来解围并争取时间和猎人拉开距离。
△/Y	漩涡（Vortex），克拉肯会往指定方向释放一个漩涡，属于远程攻击。效果和哥利亚的冲刺类似，会对范围内的敌人吹飞并造成伤害，无论是用来冲散猎人阵型还是阻止救人都效果拔群。这技能也能用于和近身的猎人拉开距离。

狩猎指南

克拉肯的最大特点就是飞行，处于半空中的克拉肯会给猎人的瞄准和输出带来很大的麻烦，主武器大多射程较近的突击猎人在对付飞行中的克拉肯时会有些无所适从。Val 的麻醉枪、Maggie 的鱼叉陷阱和 Griffin 的鱼叉枪都能把飞行中的克拉肯击落。闪电威力巨大但蓄力时间长，在回避的同时注意保证后路。和哥利亚相似，猎人需时刻注意自己喷射背包能量的剩余量。落地后的克拉肯相当脆弱，缺乏近身技能的它十分不擅长应对近身缠斗，当然猎人在近身战斗的同时还是需要注意它的攻击技能余震和旋涡。



幽灵 Wraith

第三个怪物也是最特别的一个怪物。防御力、护甲和生命值是三者中最低的，拥有最快的移动速度和攻击速度。一击脱离是它的拿手好戏，合理利用地形和技能能真正意义上地达到“神出鬼没”，普通攻击力虽然一般，但配合技能能把攻击力爆发到相当恐怖的程度。虽然难上手，但一旦能熟练运用，幽灵就能取代猎人成为这场狩猎的主宰。

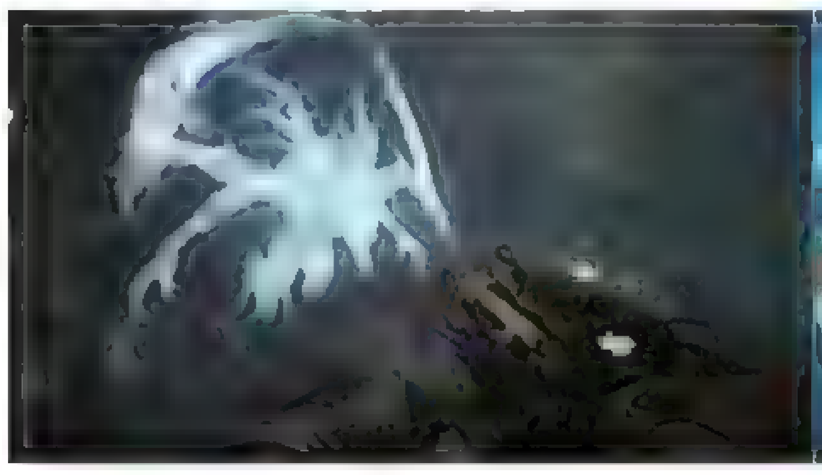
TIPS 本作的奖杯/成就名槽点十足，“Left For Dead”就是“Left 4 Dead”（求生之路）的谐音，“Counter Strike”的话...这个是什么游戏的名字我想也不必解释了吧。

技能

操作	
×/A	折跃（Warp），幽灵能以相当快的速度瞬移到自己前方，速度快距离短，连续使用能逃离猎人或者在战斗中切换自己的位置。
L1/LB	曲速爆破（Warp Blast），幽灵会瞬移到指定地点并以自身为中心产生爆炸伤害，威力大且范围大，能打乱猎人阵型，打他们一个措手不及。
R1/RB	劫持（Abduction），幽灵会以极快速度往前移动一段较长的距离并捉住一位被标记的猎人，再以极快速度拖着猎人返回原处。此技能特别适合攻击猎人队内的重要目标，例如医务猎人和支援猎人。
□/X	诱饵（Decoy），使用此技能后，幽灵会隐形并放出分身，分身能力和本体一样且能攻击猎人，受到一定攻击后消失，多用来欺骗敌人视线。
△/Y	超级新星（Super Nova），幽灵会生成一个力场，力场中的幽灵护甲、攻击力、攻击速度会大幅度增加，而且能和分身能力叠加使用（分身能获得同样的强化效果）。此技能无论是视觉效果还是实际威力都相当惊人，如果四个猎人同时被困于力场中，那么团灭只是迟早的事。

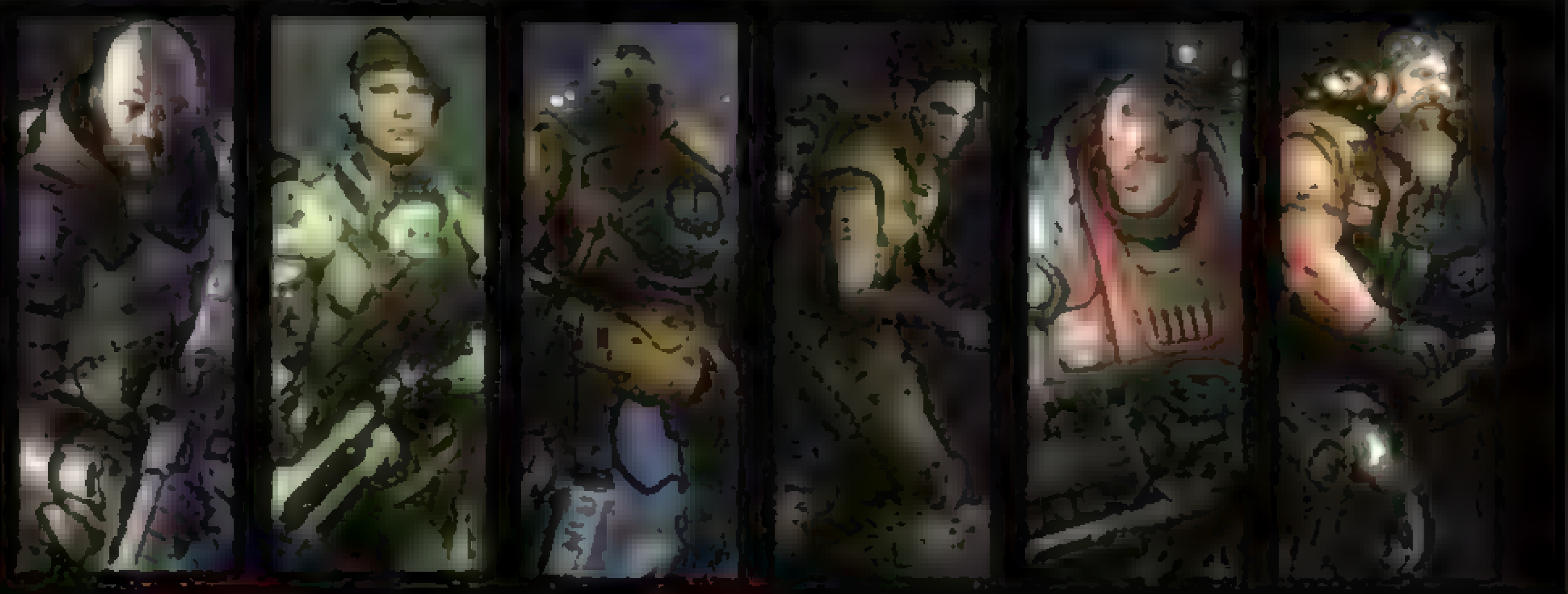
狩猎指南

幽灵是三个怪物中攻击力最恐怖的，四个技能无一不能对猎人造成巨大的伤害。诱饵是四个技能中最常见也是最有威胁的一个，虽然分身能对猎人造成伤害，但耐久度很低，冷静应对即可。幽灵的曲速爆破属于近身技能，只要拉开距离即可躲开。超级新星威力巨大，一旦发现幽灵发动这技能（由于效果太过震撼基本不会认错），猎人们应立即散开，可能的话突击猎人应该应该打开护盾抵挡攻击。这技能效果范围有限而且在效果发动期间幽灵会处于一个暴露且移动相对缓慢的状态，对于面对经常神出鬼没的幽灵的猎人来说这无疑是攻击的绝佳机会。幽灵的弱点是护甲和生命值太过于低下以至于它不能打持久战，诱捕猎人的移动力场无疑是对付它的最佳装备。技能劫持发动距离很远，但只要四人小队之间互相照应其实威胁不大。



猎人阵营

猎人组成四人小队，任务是保护破碎星上的人们免受怪物伤害。猎人暂时有一共四大类十二位角色可供选择，每个角色的外表乃至技能都各不相同，熟悉运用他们的特性取长补短方能使玩家的狩猎无往不利。根据地图模式和自己玩法的不同来选择适合自己的猎人是本作的亮点之一。猎人除了自身装备之外，还都配备着喷射背包。喷射背包除了能让猎人在短时间内飞行和攀墙之外，猎人还能使用它来进行紧急回避（往回避方向连按两下×/A）。值得注意的是，当喷射背包的能量耗光时，在充能完成之前猎人将不能进行飞行或者紧急回避，但攀墙还是可以的。猎人能最多被击倒两次，且每次被击倒后生命值最大值都会减少五分之一，当第三次被击倒时就会直接死亡，到那时候就只有拉扎雷斯（Lazarus）还能救活他们了。



突击猎人 Assault

四人小队中的突击手，装备四人组中火力最强大的武器，同时配备了能短时间内吸收伤害的护盾（Personal Shield）。吸引怪物注意力和最大程度的对怪物造成伤害是突击猎人的主要职责。由于是输出主力，对怪物的攻击和行动模式应该有一定了解，如何最大化输出和掌握护盾的使用时机是每位突击猎人的必修课。共同能力是能短时间内能吸收伤害的护盾。

马卡洛夫 Markrov

主装备：闪电枪（Lighting Gun），马卡洛夫的标志性武器，伤害高距离短，几乎不需要瞄准是它的卖点之一。电流会自动追踪敌人并且扩散分裂攻击射程内的其余敌人，没有弹夹限制但使用一段时间后需要冷却才能继续使用。缺点是射程过短。

次装备：突击步枪（Assault Gun），当闪电枪需要冷却或者怪物在射程以外的时候，突击步枪就能派上用场了，伤害相比闪电枪略微不足，但在有限的出场时间里还是能造成可观的伤害。

特殊装备：电弧地雷（Arc Mine），威力巨大的地雷，最多可以释放五个，释放后需要一段时间才能生效。任何进入其引爆范围的生物都会受到巨大伤害。摆放时注意地雷间的位置，尽量不要重叠。顺便一提，怪物能看到地雷的引爆范围的，摆放位置尽量选隐蔽一点的地点或者怪物视线的死角。

用法简介

马卡洛夫作为一开始就能使用的猎人之一，好用程度只能算是一般。两把武器分别对应远近距离但伤害都不尽人意，闪电枪距离过短突击步枪弹夹量过少。好在马卡洛夫还有电弧地雷，电弧地雷威力巨大，怪物如果连中几枚的话甚至能使护甲瞬间被清空。这一装备也使得马卡洛夫成为防守模式的最佳人选，放几个在怪物必经之路能对怪物（主要是有AI控制的幼兽）造成巨大的伤害。

海德 Hyde

主装备：火焰喷射器（Flamethrower），海德的标志性武器，和马卡洛夫的闪电枪类似，伤害高距离短，火焰喷射器能对范围内的敌人造成持续的燃烧伤害，还能迫使隐身的怪物现身。缺点是对付高处的敌人时会相当吃力。

次装备：火神机枪（Minigun），熟悉FPS游戏的玩家大概对这武器也不会陌生，即使到了未来敌人变成了外星怪兽我们还是能看到它那熟悉的身影。超高射速超大弹容量

是它的特点，远程精确度近乎为零，多用于中距离作战，近距离方能发挥它的最大威力。射程比火焰喷射器长一点，但也只有一点而已，火焰喷射器够不着的时候就把它拿出来吧。

特殊装备：毒气手雷（Toxic Grenade），一种能造成持续伤害的手雷。扔出后能在一定范围生成毒雾。任何在内的怪物都会受到伤害，迫使它们现身或者转移阵地。必须注意的是，虽然这游戏并没有友方伤害的设定，但毒雾中的友方的视线和速度会受到阻碍。

用法简介

海德的是一个用起来相当爽快的角色，火神机枪和火焰喷射器都相当强力，交替使用能对怪物造成巨大的伤害。火焰喷射器还能使隐形中的怪物暴露，而由于暂时会隐身的怪物只有幽灵一个，使得海德成为了对付幽灵必不可少的人选之一。毒气手雷能迫使怪物离开当前位置，使用时机大多是在队友被怪物逼到角落或者怪物占领着有利地形的时候（例如站到高处投掷石块的哥利亚）。

帕内尔（Parnell）

主装备：战斗霰弹枪（Combat Shotgun），射速快且能在近距离造成大量伤害的武器，和前两位一样，中远距离输出无力，配合自身的“超级士兵”能对怪物造成可怕的输出。缺点除了中远距离输出不够之外，弹夹容量相对较少也是一个问题。

次装备：火箭发射器（Multifire Rocket Launcher），帕内尔的标志性武器，连发且有较远的射程和溅射伤害，能对一定范围的多个敌人造成伤害。火箭发射后有明显的弹道，距离远的话怪物可以躲避。

特殊装备：超级士兵（Super Soldier），通过消耗生命值大幅度提高行动速度和攻击频率，配合战斗霰弹枪能在近距离造成可怕的伤害。但由于代价是消耗生命值，所以必须小心使用时机，配合医务猎人的能力使用能事半功倍。

用法简介

帕内尔是三位突击猎人中攻击力最强的一位，两把武器分别对应一近一远且和马卡洛夫不同，两把武器的威力都相当巨大。虽然弹夹量都较少，但超级士兵能力的存在使得这一缺点几乎可以无视。超级士兵能力双刃剑的性质使得发动时机变得至关重要，配合护盾和Val的医疗枪能使帕内尔的生存几率提高。顺便一提，帕内尔的火箭发射器在追击怪物威力巨大，以至于玩家可以完全忽视掉之前提过的“追击怪物尽量不发动攻击”这一原则。

诱捕猎人 Trapper

四人小队中主要负责追踪怪物，是捕捉和陷阱的专家。时刻对怪物保持着追踪状态能极大地增加怪物方的压力，减少其捕猎进食的时间从而使得怪物的进化速度减慢。从某个角度来说，诱捕猎人是四人组当中惟一一个真正意义上的“猎人”。共同能力是移动力场（Mobile Arena），能够生成力场罩住一个大区域，怪物只能进不能出，从而达到困住怪物的目的。这力场的持续时间较长，除非诱捕猎人自行解除或者倒下，否则怪物在很长一段时间都不可能逃出这个力场。由于担任的多是向导般的角色，所以扮演诱捕猎人的玩家需要较好的大局观。一个好的诱捕猎人能使四人团队战斗力猛升，反之则会成为四人组中最大的弱点，相当考验玩家操作。

玛姬 Maggie

主装备：机关枪（Machine Pistol），射速快射程近弹夹容量小的武器，精确度较低。配合队友能力和拉近距离攻击能最大限度发挥这把装备的威力。

次装备：鱼叉陷阱（Harpoon Trap），释放后过一段时间才能发动，发动后能对范围内的怪物发射鱼叉以限制它们的活动。鱼叉和陷阱本身受到攻击是会被破坏掉的，所以摆放在隐蔽或者复杂的地形能发挥更大的作用。除了和怪物短兵相接时使用之外，在撤退路线放置以拖延时间也是不错的选择。

特殊装备：黛丝（Daisy the “Pet Trapjaw”），本作的大萌物之一，玛姬的爱宠。比起更多利用视觉追踪怪物的人类，黛丝可以依靠灵敏的嗅觉来侦查怪物的位置。黛丝的追踪相当有效率，虽然速度可能会比怪物移动慢，但是可以给玩家一个大致的参考，而且任何反追踪的技巧包括隐身在黛丝面前都是无效的。而且它还能充当四人组中的“第五人”，攻击怪物甚至拯救队友无所不能。

用法简介

玛姬是三个诱捕猎人中泛用性最高也是最容易上手的角色之一。黛丝的存在使得队伍追踪怪物更加得心应手，鉴于黛丝拯救队友的速度也相当有效率，玛姬本身还可以当是半个医务猎人使用。鱼叉陷阱使用简单，适当的摆放位置能大大妨碍怪物的行动。多个陷阱同时发动甚至能在短时间内固定住怪物的位置，配合汉克的轨道炮使用有奇效。

格里芬 Griffin

主装备：加斯冲锋枪（Gauss SMG），除了外观不一样，其余性能都和玛姬那把差不多，不过弹夹相比之下更小一点。

次装备：鱼叉枪（Harpoon Gun），从某个角度来说，这把才是格里芬的主要武器，功能和玛姬的陷阱类似。玩家需要命中怪物才能发动效果，比起陷阱鱼叉枪的射程更远，命中后玩家需要按住发射键才能持续限制着怪物行动。要想用好这把武器，命中率是必须的，还有一个窍门就是在怪物快要挣脱时松开按键能让玩家更快地填装下一发鱼叉。

特殊装备：声脉装置（Sound Spike），放置后能在小地图中显示

一大片区域，如果怪物进入该区域就会被显示在小地图上，从而使得猎人的追踪和围剿更加顺利，最多可摆放五个，可以被怪物破坏。由于可以同时放置五个，摆放位置得当甚至能覆盖整个地图从而让怪物无所遁形。

用法简介

声脉装置是格里芬最实用的装备，适当的摆放位置能让队伍时刻获知怪物的位置。控制格里芬的玩家大可以在开局的时候立即和队友分开行动，在独自行动的同时放置声脉装置，利用排除法可以迅速推测出怪物的位置。鱼叉枪是一把很难上手的武器，玩家在一开始使用时可能会被瞄准和漫长的冷却时间所困扰。

阿贝尔 Abe

主装备：速射猎枪（Custom Shotgun），弹夹量只有可怜的五发，单发威力大，连续射击会使得精确度骤减。玩家需要放缓射击的频率来获取更大的精确度，当然，近身连发也是个不错的选择。

次装备：停滞手雷（Stasis Grenade），扔出后会在一定区域生成紫色烟雾，在烟雾中的怪物的移动和攻击速度都会大大减慢，可以粘在墙壁上，同时扔出多个可以使效果范围变大，最多能同时扔出五个。

特殊装备：标记手枪（Tracker Dart Pistol），这手枪可以同时标记多个野生动物或者它们的尸体，被标记的野生动物会显示在小地图上。如果怪物捕食了被标记的生物，它的位置同样会显示在小地图上，从而更方便猎人们追踪。

用法简介

标记手枪相当实用，每局游戏一开始控制阿贝尔的玩家应该用标记手枪把沿途见到的所有野生动物都标记一次。除了能更高几率暴露怪物位置之外，在对付有经验的玩家时还能顺便压缩对手的狩猎圈以减缓怪物的进化效率。停滞手雷是对付怪物的另一法宝，在对付移动快速的怪物（例如幽灵）时能大大限制对方的速度。速射猎枪威力尚可，但由于其余两个装备过于实用，使用场合并不是很多。

医务猎人 Medic

顾名思义，医务猎人负责治疗和回复队友，提供队友们持续的战斗能力，扮演着队伍中的“奶妈”角色。攻击力基本可以忽略，由于其自身能力的特殊性，在与怪物短兵相接时应该首先保证自身存活，毕竟队友即使受伤倒下了还有你，但如果你死了那就一切都完了。共同能力是治愈力场（Healing Burst），可以在自身周围生成一个回复的力场，所以在力场中的队友包括自己能获得回复。

瓦尔 Val

主装备：穿甲狙击枪（Armor-Piercing Sniper Rifle），远程攻击武器，每打完一发都需要重新上弹。别被主视角射击游戏以往那些“一发子弹杀死一个敌人”的传统印象骗了，瓦尔的狙击枪威力极小，其最大的作用是击中后能在怪物上生成一个弱点标记，队友在击中那些弱点后能对怪物造成比正常情况大的伤害，弱点能同时创造多个且持续时间较长。

次装备：医疗枪（Medgun），能在较远的距离给队友带来持续的治疗效果，没有弹夹限制但有冷却时间且一次只能治疗一个队友。配合突击猎人的护盾能力或者帕内尔的超级士兵能力会有奇效。这把装备还能远程拯救倒下的队友和NPC。

特殊装备：麻醉枪（Tranq Rifle），弹夹量为三发，命中后能短时间显示目标的位置（以黄色轮廓显示）和减慢目标的移动速度，无论是和怪物短兵相接还是追击怪物时都相当实用。

用法简介

瓦尔在战斗中的存在感很低。无论是攻击手段还是攻击力都相当缺乏的她应该时刻注意着队友的血量状况，医疗枪能在相对安全的距离对队友使用。自带的治愈力场更多的应该使用在自己的身上以保证自身存活。在队友满血的时候，麻醉枪会是瓦尔的主要武器，减缓怪物速度能让队友有更多攻击的机会和让瓦尔和怪物的距离进一步拉开。总之，保持自身和怪物与队友距离并保证队友和自身存活是瓦尔的首要任务，攻击怪物还是交给队友吧。

拉扎雷斯 Lazarus

主装备：消声狙击枪（Silence Sniper Rifle），相比之下射程比瓦尔那把略逊一筹，但能够连发使得这武器的实用性要比前者高一点。这把狙击枪同样能在怪物身上造成弱点，连发的特性使得它对团队的伤害增幅更有帮助。

次装备：拉扎雷斯装置（Lazarus Device），能使死去的队友起死回生。当然，如果被怪物吃掉的话那就真没救了，毕竟连尸体也没有了。作为复活的惩罚，复活后的队友的生命值会处于一个较低的状态，需要立即回复。这装置的存在使得拉扎雷斯真正意义上地成为了“队伍的最后堡垒”，配合拉扎雷斯的特殊装备使用甚至能挽救整个队伍的生命。

特殊装备：隐身装置（Personal Cloak），拉扎雷斯是惟一一个并非支援猎人却配置着隐身装置的猎人，这装置使得他能在其余队友全灭之后全身而退，待到时机成熟再回来利用复活装置复活队友。

用法简介

如果放在其他对战游戏里，战斗存在感不足、形势不妙还会第一个消失不见的拉扎雷斯大概是最不受玩家欢迎的角色类型。

补血手段缺少使得拉扎雷斯不是一个称职的“奶妈”，实际上，尽量在战斗中减少自己的存在感才是拉扎雷斯的首要职责。使用了隐身装置的拉扎雷斯能救起倒下的队友或者使用拉扎雷斯装置复活死去的队友，使用得当甚至能使整个队伍起死为生。

凯拉 Caira

主装备：火焰榴弹发射器（Napalm Grenade Launcher），能够发射火焰榴弹对怪物进行持续的燃烧伤害，输出无疑比前两位给力很多，缺点是弹夹小且填弹速度慢。

副装备：医疗榴弹发射器（Healing Grenade Launcher），说实话，其实这和主装备是一样的，只是换了弹药而已。比起火焰榴弹，医疗榴弹发射的抛物线更为明显，发射后能在其命中的地面上生成一个治疗力场，能治疗范围内的目标。缺点是由于是地面效果，对于空中的队友无效。

特殊装备：加速领域（Acceleration Field），使用后能使前方区域的队友获得移动加速的效果，无论是追踪还是战斗都相当实用，但由于效果只包括前方区域，所以在使用该能力时凯拉的位置应该在队伍的后方。

用法简介

凯拉是三位医务猎人中攻击力最高的一位，火焰榴弹发射器的攻击力甚至比三位突击猎人的某些武器还要高。但在尽情攻击的同时玩家请不要忘了医务猎人的职责。医疗榴弹发射的抛物线需要玩家一段时间来适应，和瓦尔的医疗枪不同，医疗榴弹是能对自己使用的，使用方法是往自己的脚下发射。加速领域相当实用，在巢穴和搜救模式能最大限度发挥这技能的功能。

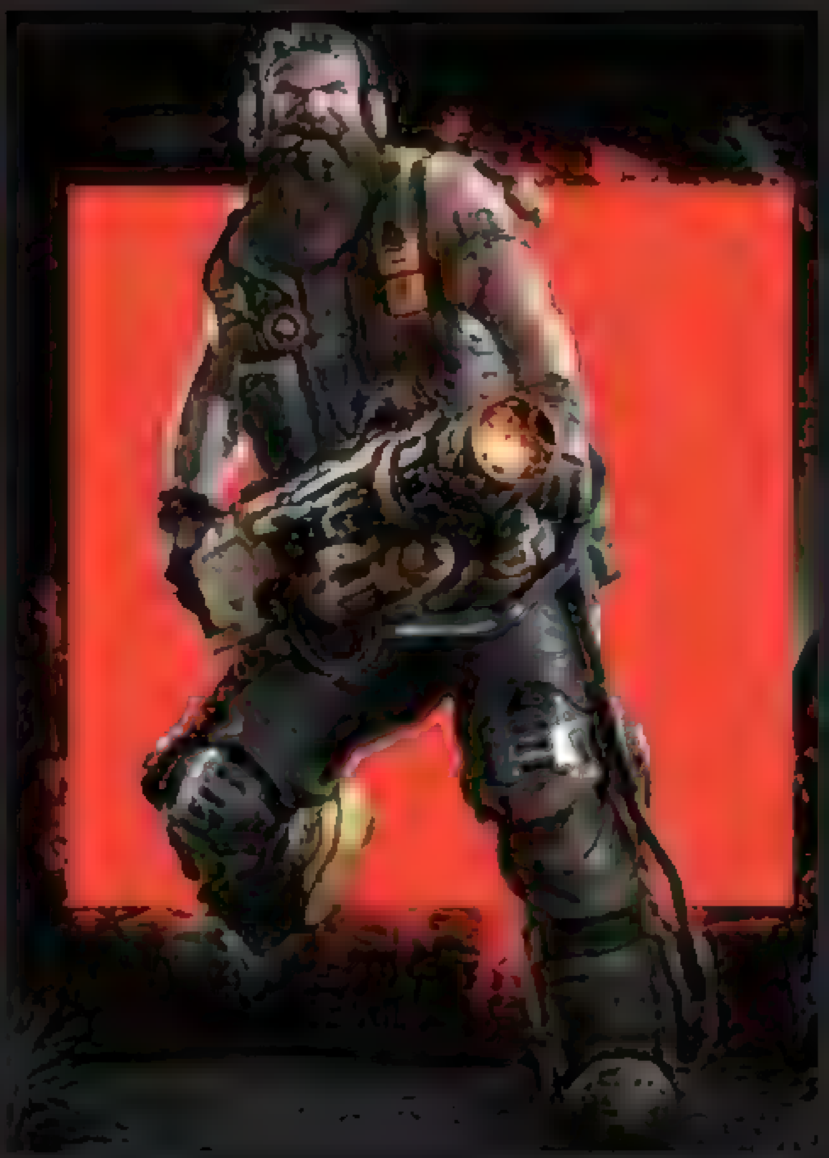
支援猎人 Support

支援猎人能通过各种装备来为队友取得战术优势，增加团队其他成员的战斗、防守和生存能力。一个称职的支援猎人应该懂得如何在正确的时机发动自己的能力。支援猎人的输出能力也相当不错，能充当队伍的二号攻击手。对比其他猎人的泛用性，支援猎人的能力大多比较有针对性，针对不同的胜利目标或者怪物选择正确的支援猎人能使玩家事半功倍。共同能力是隐形力场（Cloaking Field），发动后能使一定范围内的猎人和 NPC 包括自身隐形，多用于逃跑或者保护指定目标。

汉克 Hank

主装备：激光切割枪（Laser Cutter），难得一见的威力和精确度成正比的武器，持续使用一段时间后需要充能。该武器在中距离能保持着相当高的精确度而且威力大，配合瓦尔和拉扎雷斯的狙击枪能给怪物造成巨大的伤害。

次装备：护盾装置（Shield Projector），能给队友制造一层能吸收伤害的护盾，射程远但只能针对一个目标，而且冷却时间较长，所以需要看准使用时机。常用于保护被怪物攻击的队友，也可以配合突击猎人使用为其创造更多的输出时间。



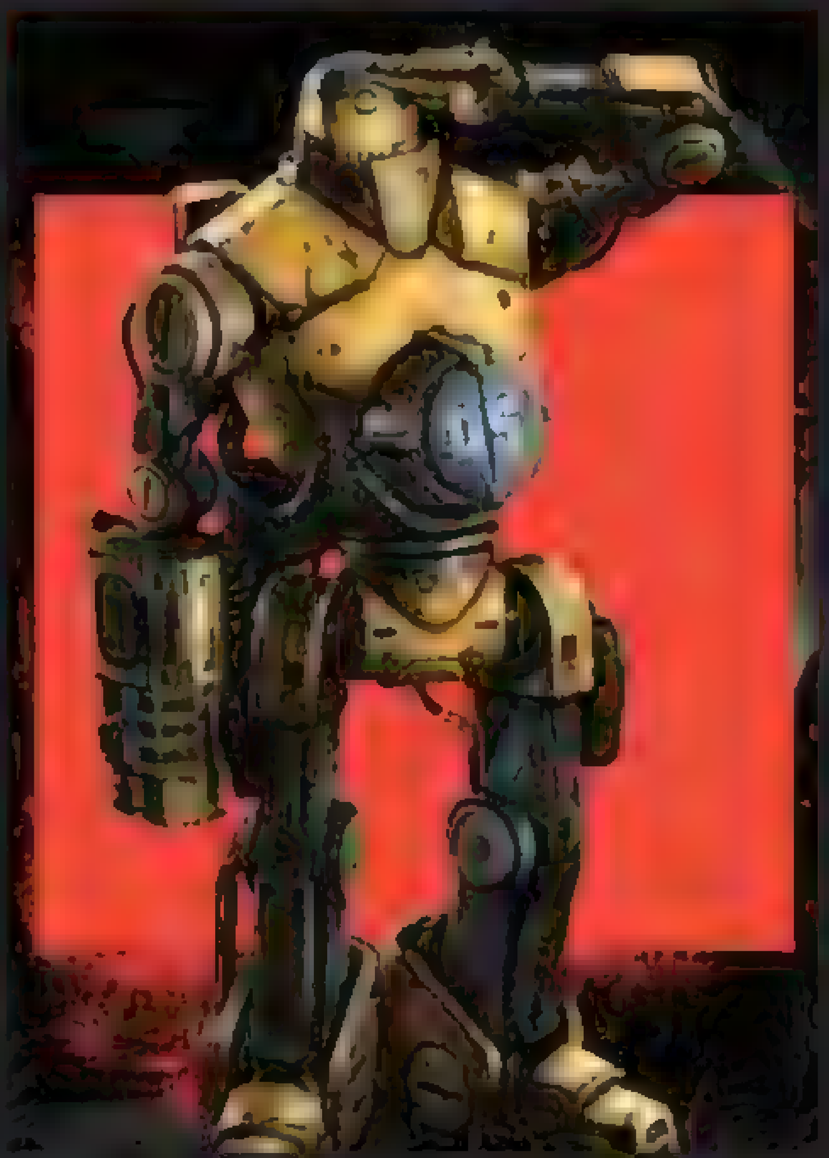
特殊装备：轨道炮（Orbital Barrage），汉克能标记一个区域并用轨道炮对该区域进行轰炸，威力巨大。标记时间需要数秒，且标记范围的全员可见的（包括怪物），所以使用时要想全部命中怪物，玩家需要计算一下提前量。当然即使不命中也能迫使怪物离开指定范围，顺便一提，这能力在巢穴模式极其实用，打蛋效果一流。

用法简介

暂时玩家公认的最强大的猎人之一，激光切割枪的输出出乎意料的高且精确度令人满意。轨道炮无论是用来攻击固定目标还是迫使目标离开指定位置都相当有效，如果刚好碰见怪物正在进化，还能对它进行毁灭性的打击。护盾装置是汉克最强大的装备，适当的使用时机能使队友进入较长时间的无敌状态。时刻站到高点能让玩家更好地观察全局以便更好地利用护盾装置。

巴克特 Bucket

主装备：指引飞弹（Guided Missile Launcher），射程较长的飞弹发射器，同时带有引导效果，巴克特可以在发射飞弹后引导它来精确命中目标。



次装备：哨塔机枪（Sentry Gun），这种类似于炮塔的小装置可以同时设置多个，威力不大但胜在数量够多，可以打乱怪物的进攻节奏或者造成输出。哨塔机枪的耐久度极低，所以把它们放在不同的位置全方位输出能让怪物更加难受。

特殊装备：无人侦察机（UAV），准确来说，这个侦察机其实就是巴克特的头……无人侦察机能以俯瞰的角度更好地观察周边环境以及搜寻怪物，侦察机附带锁定功能，只需耗时数秒就能锁定怪物并让其位置显示在小地图上。值得注意的是，在使用该能力时，巴克特会处于不能移动的脆弱状态，所以会需要其他队友的保护才能安心使用这能力。

用法简介

在战斗的时候，巴克特应该优先使用哨塔机枪并把它们放置到适当的位置，哨塔机枪配合指引飞弹使用能对怪物造成巨大的伤害。UAV 这技能在平时的用途并不大，正确的使用时机应该是在诱捕猎人的移动力场快要失效之前，使用 UAV 标记怪物以便于队友接下来的追击。和马卡洛夫类似，巴克特的技能在防守模式能大放异彩，哨塔机枪能极大地缓解猎人防守的压力。

柯博特 Cabot

主装备：电磁炮（Rail Cannon），射速慢威力大，这武器的最大特点

就是可以穿墙对目标造成伤害，但是这样做会使伤害有所下降。这武器对某些善于利用地形和猎人周旋的怪物（例如幽灵）有奇效。

次装备：伤害增幅器（Damage Amplifier），被命中的怪物受到的伤害会成倍增加，效果必须在装备一直保持发射状态才有效。该装备与突击猎人配合能对怪物造成极大的伤害。由于自带自动校准功能的缘故，瞄准也不需要过于精准。

特殊装备：追踪粉尘（Dust Tagging），柯博特能发射一个从天而降的飞弹，飞弹爆炸后会生成尘埃散布在一定范围。范围内的所有怪物行踪都会显示出来。这能力最大的特点就是无视隐形能力和无视地形，配合电磁炮使用能使怪物无处可逃。

用法简介

从游戏开始的那一刻起，追踪粉尘就应该被保持在一个较高的使用频率。频繁使用该能力能帮助队友尽早确定怪物位置以及迫使怪物保持移动，减少怪物捕食的时间。当发现怪物后可以在队伍接近之前利用电磁炮隔着障碍物在其他队友之前攻击怪物。伤害增幅器是柯博特的最强装备，配合队友使用能对怪物造成巨大的伤害，和汉克类似，站到一个较高的地点通观全局能更好地发挥该装备的作用。

能力加成

在每局游戏开始之前，玩家可以选择一个能力加成以辅助接下来的战斗。能力加成一开始只有一个，其他的需要玩家达到一定等级才能解锁，每个能力加成分成三级，同样是通过等级解锁。玩家的等级最高为40级，无论是单人游戏还是多人游戏，只要完成一局游戏无论胜负都能获得一定的经验值，积累一定的经验值就能升级。玩家可以根据自身的玩法来选择适合自己的能力加成。下面是全部能力加成的效果和解锁等级，值得注意的是，猎人和怪物的能力加成是分开的。

猎人

能力加成名称	效果	解锁等级
容量提升	弹夹容量提高 25%/38%/50%	10/23/36
生命值回复	每秒回复 15/23/30 生命值	13/26/39
伤害加成	伤害提高 7%/11%/15%	5/18/31
JETPACK 充能	喷射背包能量回复速度提高 37%/55%/75%	4/17/30
伤害抗性	减少受到的伤害 7%/11%/15%	8/21/34
跳跃高度	提高跳跃高度 200%	初始拥有
移动速度	提高移动速度 10%/15%/20%	11/24/37
快速切换	切换装备速度增加 50%/75%/100%	2/15/28
填装弹药速度	填装弹药速度 15%/23%/30%	7/20/33

怪物

能力加成名称	效果	解锁等级
伤害抗性	减少受到的伤害 7%/11%/15%	7/11/15
伤害加成	伤害提高 7%/11%/15%	5/17/31
移动速度	提高移动速度 10%/15%/20%	11/24/37
护甲回复	提高护甲回复速度 25%/38%/50%	14/27/40
攀爬速度	提高攀爬速度 30%	初始拥有
减少冷却时间	冷却时间减少 15%/23%/30%	9/22/35
进食速度	进食速度增加 37%/55%/75%	3/16/29
嗅觉范围	嗅觉范围扩大 37%/55%/75%	6/19/32
体力提升	特殊移动的冷却时间减少 25%/38%/50%	12/25/38

奖杯 / 成就

本作的全奖杯 / 成就难度不高，而且趣味性也算不错，部分奖杯 / 成就花费的时间不少而且相当考验人品和玩家的游戏水平（例如 Gotcha！），但作为联网对战为主的本作，这也正正体现了本作的耐玩程度。话虽如此，本作中的大部分奖杯 / 成就都可单机游戏获得，部分较难的只要找上好友一起联机（五人效果最佳），难度就会大大减少。下面将列出本作的奖杯 / 成就列表以便供玩家参考。

奖杯 / 成就名称	属性 / 点数	取得方式
Evolve Platnum Trpphy	白金	获得除白金之外的所有奖杯
Collect Them All!	银 /30	解锁所有角色（一共 15 个）
Wildlife Genocidist	铜 /10	于非教学模式中杀死 1390 只野生动物
Massacre	铜 /20	使用第一形态的怪物全灭猎人小队
Death From Above	铜 /10	于非教学模式中在半空中杀死怪物
Squerly	铜 /25	于非教学模式中的单局游戏里命中率达到 95% 以上
Bone Jockey	铜 /10	于非教学模式中的单局游戏里大部分时间处于飞行状态
Ninja Time!	铜 /5	于非教学模式中在未受伤的状态下杀死一个猎人
Death to Tyranny	铜 /5	于非教学模式中从 Tyrant 手中拯救一个队友
Inconceivable	铜 /15	于非教学模式中在未受伤的状态下杀死一个怪物
Helping Hand	铜 /10	于非教学模式中救活 25 被击倒的猎人。
Mono A Monster	铜 /20	于非教学模式中，在仅剩一个猎人的情况下杀死第三阶段的怪物
Vegan Police	铜 /20	使用猎人在不杀死任何野生动物的情况下赢得游戏
Invincible	铜 /25	在 2 分 5 秒内赢得游戏
Cockroach	铜 /30	于非教学模式中在被击倒的状态下杀死怪物
With Our Powers Combined	铜 /25	使用猎人赢得撤离模式
Get Off My Planet	铜 /25	使用怪物赢得撤离模式
Cardboard Tier	铜 /10	完成怪物的教学模式
The Monster	银 /30	任一怪物达到精英等级
The Hunter	银 /30	任一猎人达到精英等级
Strategist	银 /30	观看过所有教学影片
#shearproblems	铜 /5	于非教学模式中摧毁 100 个物品
Instant Artist	铜 /5	为自己的设定档创造一个徽章
If It Bleeds	铜 /15	于猎杀模式赢得 25 场游戏
Knock-Knock	铜 /15	于防守模式赢得 25 场游戏
We're Not Assassins	铜 /15	于搜救模式赢得 25 场游戏
Payback Time	铜 /15	于巢穴模式赢得 25 场游戏
Got A Gold Star	铜 /20	在猎人的教学模式中获得金牌评价
Teacher's Pet	铜 /20	在怪物的教学模式中获得金牌评价
12-Sided Die	金 /90	所有猎人达到精英等级
Three of a Kind	金 /90	所有怪物达到精英等级
Premade	铜 /20	在队伍为 4 人的状态下赢得猎杀模式
Classless	铜 /25	在不使用猎人能力的状态下赢得一场游戏
Taste of Shear	铜 /25	于非教学模式中杀死过每一种野生动物
Thank You	铜 /5	完整观看制作员名单
Left For Dead	铜 /5	于非教学模式中击倒猎人后置之不管，使他失血过多致死
Hotswapaholic	铜 /5	于非教学模式中切换过所有职业并都对怪物造成过伤害
Mud Monster	铜 /20	于非教学模式中的单局游戏里大部分时间处于潜行状态
Evolution Mania!	铜 /5	于非教学模式中进化到第三阶段 25 次
Natural Selection	铜 /20	在未死亡情况下完成整个撤离模式
Gotcha!	铜 /5	于非教学模式中以潜行攻击击倒最后一名猎人并赢得游戏
Unbeatable	铜 /20	于非教学模式中直到进化到第三阶段才对猎人发动攻击并赢得游戏
Darwinism	银 /30	于非教学模式中在不损失生命值的情况下赢得游戏
Counter Strike	铜 /5	于非教学模式中的猎杀模式中，在猎人到达战场后的 15 秒内对猎人发动攻击
Beat Them All	铜 /10	在多人游戏的每一个模式都获得一次胜利
Award Addiction	铜 /20	获得 25 个独特奖励
Apex Predator	金 /85	等级达到 40
Basic Training	铜 /10	完成猎人的教学模式
I Live··· Redux	铜 /5	在自己被击倒后切换到其他队员并把自己救活
Equal Opportunity Hunters	铜 /5	于非教学模式中用配置为二男二女的猎人队伍赢得游戏

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 乙太 美编 NINA

戦国無双4-II SENGOKU MUSOU

系统详解

“《无双》系列”向来都有推出资料片的习惯，而《战国无双 4- Ⅱ》便是作为 4 代资料片推出的系列新作。和过往的资料片不同，本作并未以“猛将传”为后缀，而是直接采用了“Ⅱ”作为游戏的副标题，这也足以说明本作与 4 代相比有了不少改变与进化。本次的攻略透解不仅会给玩家们带来游戏的系统介绍，还会带来“无双演武”模式关卡的任务详解以及“无限城”模式的相关心得，希望能够对大家有所帮助。

战国无双4-Ⅱ	Koei Tecmo	动作
多机种	战国无双4-Ⅱ	日版
	2015年2月11日　本地1~2人　对应年龄 12岁以上	
	售价为PS3/PSV：5134日元、PS4：6000日元	

战斗画面

1. 敌将名字及体力情况
2. 连击数
3. 同伴状态及当前作战方针
4. 当前操作角色状态。头像左下为练技槽、左上为练技数，右侧分别是体力槽和无双槽
5. 当前选择技能及已发动技能效果
6. 士气槽及战场地图
7. 当前区域持旗兵数量
8. 当前触发任务的相关情报
9. 击破数

战场任务

与以往作品一样，本作依然有丰富的战场任务等待着玩家去完成，这些战场任务会影响到士气的升降与战局的发展，完成这些任务可以获得经验值作为奖励。战场任务分为主要任务与奖励任务，其中主要任务是每场战斗必定会触发的任务；而额外任务都有一定的触发条件，但是在完成后可以获得金钱或武器作为奖励。想要触发所有的额外任务就必须时时刻刻注意战局变化，和副将兵分两路则可以较好地应付一些任务多发的情况。

士气强化

出现于前作中的“士气强化”系统在本作中得到了保留，战场上的深红色与浅红色区域即为“士气强化区域”，在此区域中的敌人各方面能力都会得到大幅度提升，武将也会进入斗气状态，所以在此区域中与

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

敌人作战时非常不明智的。不过想要解除“士气强化”也很简单，第一种是击倒区域中的所有持旗兵，第二种则是通过击破敌方武将以及完成任务来降低敌方士气，当然部分角色的觉醒技能也可以直接解除“士气强化”。与前作不同的是，本作在持旗兵的周围增加了盾兵，这些盾兵可以防御神速攻击，所以对付持旗兵还是采用普通攻击为妙。

操作篇

基本操作列表

PS3	PS4	PSV	功能
左摇杆			移动
右摇杆			调整视角
十字键↑	十字键↑	十字键↑	同伴方针
十字键←/→	十字键←/→	十字键←/→	技能选择
十字键↓	十字键↓	十字键↓	技能使用
×键	×键	×键	影技/跳跃/受身/上下马/（防御中）侧移
○键	○键	○键	无双奥义/（长按）积蓄无双槽
□键	□键	□键	普通攻击
△键	△键	△键	神速攻击/蓄力攻击/杀阵
L1键	L1键	L键	防御/受身
R1键	R1键	R键	特殊技
L2键	L2键	背触板	唤马/（长按）移动上马
R2键	R2键	触摸屏	切换地图显示
R3键	R3键	触摸屏	无双极意
SELECT键	OPTION键	SELECT键	切换操作角色
START键	触控板	START键	打开菜单

注1：按键的功能可以在“操作设定”中进行调整。

注2：服部半藏、女忍者、风魔小太郎、宁宁这4名角色可以进行二段跳，以通过其他角色无法通过的忍道（地图上以蓝色标记）。

注3：当我方武将进入气绝状态时，连打L1、R1、×、○、□、△键可加快恢复速度。

方针设定

与前作一样，本作依然可以通过在菜单中选择“方针设定”或按十字键↑来对同伴下达指令。在方针设定界面中，玩家可以按△键切换各种方针，用左摇杆/十字键选定目标，三种方针分别为任意、待机与护卫。被下达“任意”方针的副将会根据选定目标的不同作出不同的行动，选定敌方武将时会攻击目标，将其击破后则会主动寻找下一个攻击目标（一般为任务目标），而选定我方武将时则会跟随其一同行动，并攻击附近的敌人，选定任意地点的话，副将则会移动到该地点后主动寻找其他攻击目标；被下达“待机”方针的副将则会在指定地点待机，并攻击附近的敌人；被下达“护卫”方针的副将则会追随玩家控制的武将一同作战。

攻击动作

与前作一样，本作的攻击动作依然分为4种，除了连按□键使用的通常攻击外，依然可以使用蓄力攻击、神速攻击以及特殊技这三种攻击方式。而武将的动作类型也与前作一样，根据其特性被分为了通常攻击型、蓄力攻击型、神速攻击型以特殊技型，通常攻击型的武将最多可以进行12段的通常攻击，蓄力攻击型武将的蓄力攻击可以进行3段派生，而特殊技型武将则可以使用多种不同的特殊技。下面将会给出通常攻击以外3种攻击的介绍以供各位玩家参考。

蓄力攻击

俗称C技，在□键起手的特定通常攻击后按△键便可使用。C技通常会根据□键的输入次数来命名，比如□△被称为C2。由于本作与4代一样可以使用神速攻击，所以C1技依然被废除。不同动作类型的武将可使用C技的种类和性能有所不同，通常攻击型武将可以使用C2~C9；神速攻击型、特殊技型武将虽然只能使用C2~C5，但部分C技会有两段派生；蓄力攻击型的武将也只能使用C2~C5，但每个C技都有三段派生。每一个武将都拥有着符合其特性的C技，而不同C技的特性与附加属性也有所不同，需要玩家在游戏中慢慢熟悉。

神速攻击

《战国无双4》开始加入的新系统，按△键起手，在特定攻击后按□键则可使用出作为收招的神速强攻击。神速攻击在不同攻击次数下可以派生出不同的神速强攻击，神速攻击型的武将可以派生出8种神速强攻击，而另外三种动作类型的武将只能派生出6种神速强攻击。神速攻击范围广、速度快，并且可以使武将进行位移，往往是对付杂兵的利器。

特殊技

特殊技一直是《战国无双》系列”的一大特色，每个角色都拥有着独一无二的特殊技，这些特殊技涵盖了强化自身、回复同伴、攻击敌人等不同效果。其中特殊技动作类型的武将可以通过R1键配合□键以及△键使出两种不同的特殊技，并可以对特殊技进行派生，而其他动作类型的武将则只有一种特殊技。除了新增加的武将井伊直政外，本作其他武将的特殊技与前作差别不大，因此就不再一一列出，有需要的玩家可以参考《战国无双4》攻略中的相关介绍。

影技

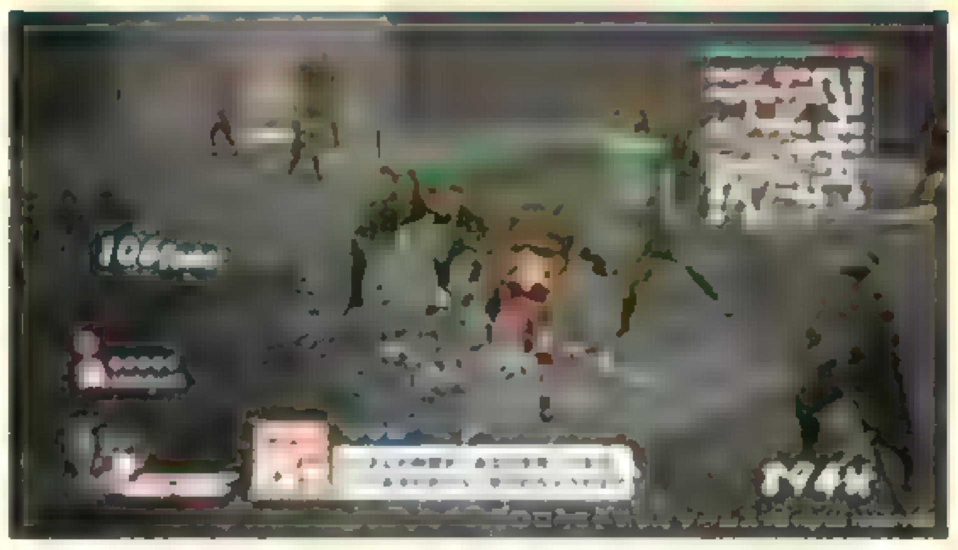
本作中依然有着诞生于3代的“影技”系统，影技消耗一格练技槽即可使用，用途则分为攻击与回避两种。在攻击时按×键使用影技可以使防御中的敌人破防，在连续的攻击动作中使用影技则可以取消出招硬直，利用前移的特性对浮空的敌人进行追打。而在受到攻击时，按×键则可以使出影技回避从敌人的连续攻击中有效脱离，是高难度下的常用回避技巧。

杀阵

杀阵可以说是对武将使用的终结技，本作的触发方法与前作一样依然分为三种，普通情况下为在敌方武将体力较低并且气绝几率高的C3进行触发；第二种则是在敌人攻击的瞬间，按L1键/L键弹反敌人攻击后发动；最后一种则并不通用，需要通过部分角色的防反特殊技触发。

无双极意

同样是延续自《战国无双4》的系统，当武将积蓄满5格练技槽后，按下R3键便可发动“无双极意”，发动后练技槽会徐徐减少，清零后“无双极意”状态便会解除。在该状态中，玩家控制武将会触发全身无敌状态，攻击速度与攻击范围都会得到大幅强化，并且招式会带有该武将的得意属性。在“无双极意”中按○键发动大威力的“无双奥义・皆传”，不过在发动后会自动解除“无双极意”状态。



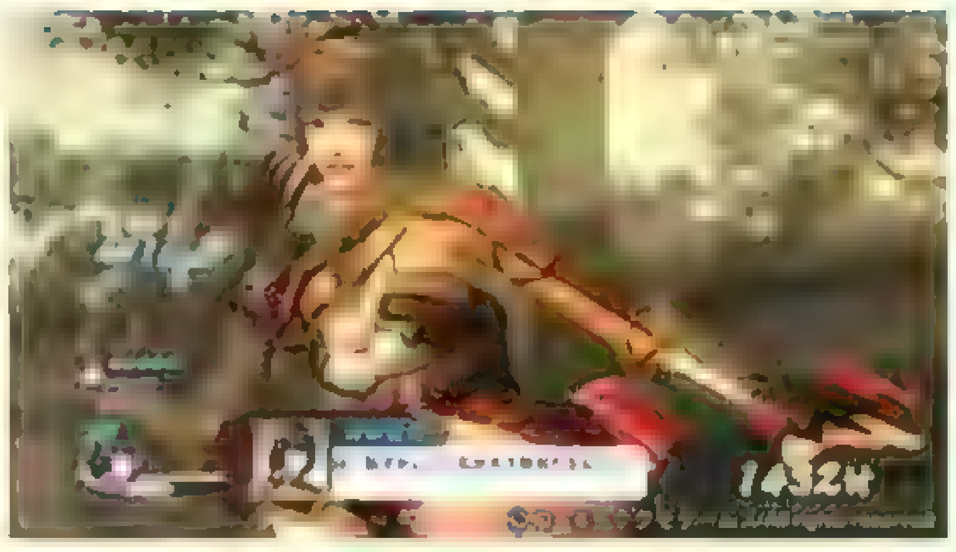
无双奥义

无双奥义需要消耗1条无双槽才可发动，具体武将在攻击敌人或受到攻击时都会积蓄无双槽，而在未满一条的状态下按○键也可以主动积蓄无双槽，当然也可以通过战场上获得的回复道具进行回复。每名角色一开始只有一条无双槽，随着等级的提升可增加至3条。无双奥义大致可以分为4种，下面便为大家详细介绍。

无双奥义：通常状态发动的无双，没有附加效果。

无双秘奥义：濒死状态发动的无双，自带红莲效果。

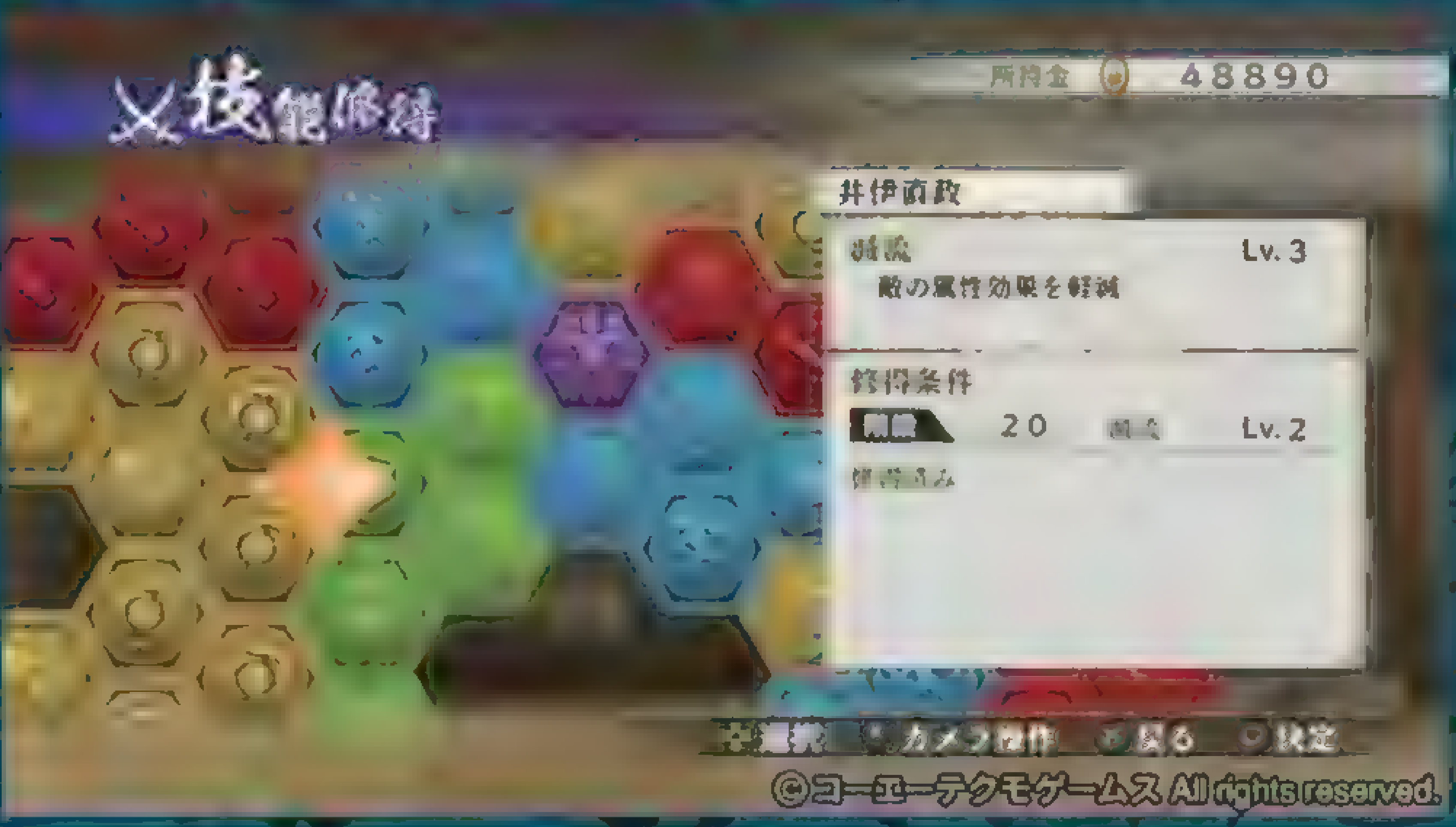
无双最终奥义：即协力奥义，我方两名武将相邻，身上出现红色电流效果时可发动，威力更大且带有体力回复效果。



无双奥义・皆传：“无双极意”状态下发动的最强无双，需要清空所有练技槽。

技能系统

本作取消了《战国无双4》中的携带道具、家宝、熟练度等系统，武器的附加特性也发生了改变，取而代之的则是全新的技能系统。技能被分为普通技能和觉醒技能两种，其中普通技能被分为了攻击、防御、敏捷、辅助四类，并且被分为了三个等级，需要从低到高逐次习得；而觉醒技能则类似于前作中的“家宝”，处于技能盘中央位置，需要阶级达到30才会解锁习得权，并且只有在习得后才能得知其效果。每一个武将的技能都需要在技能盘上由外向里习得，技能盘则拥有菱形、圆形、X字形以及四角形四种形状。每当习得一个技能后，其周围技能的习得权便被解锁，但是想要习得技能，还需要达到指定的阶级以及拥有足够量的兵法书。兵法书分为不同的种类，可以用于学习不同类型的技能，其获得的方法有三种，第一种是在杂货店中购买，第二种是通过击倒敌人掉落，第三种则是通过挑战“无限城别馆”来获取奖励。不过在习得技能时也有节约兵法书的好技巧，如果需要学习的技能周围有两个以上的技能已经习得，则习得该技能所需的兵法书会减少，如果该技能周围的技能全已被习得，则该技能可以自动习得。



武器

本作的武器系统也与前作有很大的不同，加入了与前作的技能珠系统被截然不同的武器锻造系统，也重新加入了武器稀有度以及武器等级的设定。每个武将的武器都有着按照稀有度被分为5个等级，高稀有度的武器只有在高难度下才能获得。除了稀有度为4的武器作为锻造专用的素材武器，其等级为1级并且无法提升，其他稀

有度的武器均拥有一个最大等级，稀有度越高的武器最大等级也就越高。如果提升武器等级的话，其攻击力会有所提升，附加能力也会发生变化。“武器锻造”系统便是传统意义上的武器合成系统，即把一把武器作为需要升级的武器，其他武器则作为合成素材，以此来提升目标武器的等级。值得一提的是，除了无属性的武器，其余武器的主属性都会追加在武器名称旁，每当将主属性一致的两把武器进行合成时，便有机会成功进行限界突破，突破后武器的最大等级便会得到提升，限界突破可以多次进行，直至武器的最大等级达到其上限等级，下面会给出不同稀有度武器的最大等级和上限等级以及武器的附加能力列表供各位玩家参考。当然，本作也有着秘藏武器的设定，每名角色的秘藏武器都需要在特定的“困难”及以上难度的关卡中满足特定条件后才能获得，用这种方法获得的秘武一开始便拥有最大等级，并且有着极高的数值以及附加能力。当玩家获得了一名角色的秘武，便可以在“无限城本馆”的高层刷取可以进行“武器锻造”的秘武了。

稀有度	初期最大等级	上限等级
1	10	15
2	20	25
3	30	40
4	1	1
5	40	50

武器附加能力	效果
红莲	敌人受到火焰持续伤害。
闪光	用雷电对周围敌人造成范围伤害。
冻牙	一定几率冻住敌人，使其无法行动且防御力下降。
烈空	攻击时无视敌方防御造成一定的追加伤害。
金刚	攻击时令敌方气绝并造成一定的追加伤害。
修罗	有一定几率直接击倒武将，或根据敌将的残余体力按比例造成伤害。
体力	提升体力。
攻击	提升给予敌人的伤害。
防御	减轻受到敌人的伤害。
敏捷	提升移动速度。
马术	提升骑乘时的攻击力、防御力。
运	更容易获得高品质的武器与军马。
无双增加	提升无双槽的增加量。
练技增加	提升练技槽的增加量。
攻击速度	提升攻击速度。
攻击范围	扩大攻击范围。
间接攻击	提升枪、箭以及冲击波类攻击的伤害。

军马

与前作不同，本作的军马无法直接从杂货屋购买，而需要通过在战场击破敌将掉落。与武器一样，军马也拥有着稀有度、等级以及附加能力，其强化方式以及限界突破的方式也与武器相同。本作中玩家共可以获得13种军马，除了最强军马松风以外，其他军马按成长类型可以分为耐久型、马力型以及速度型，其基本能力也根据稀有度决定。最强军马松风拥有最高的稀有度，各项数值也为最高，不过只有在“无限城别馆”的“死线之间”中达成S级评价后才可获得。下面将会给出军马的附加能力以及效果，以便各位玩家参考。

军马附加能力	效果
神马	马的体当攻击附带属性效果。
不落	受到枪弹攻击后不会落马。
疾驱	一定时间内加快移动速度。

无限城

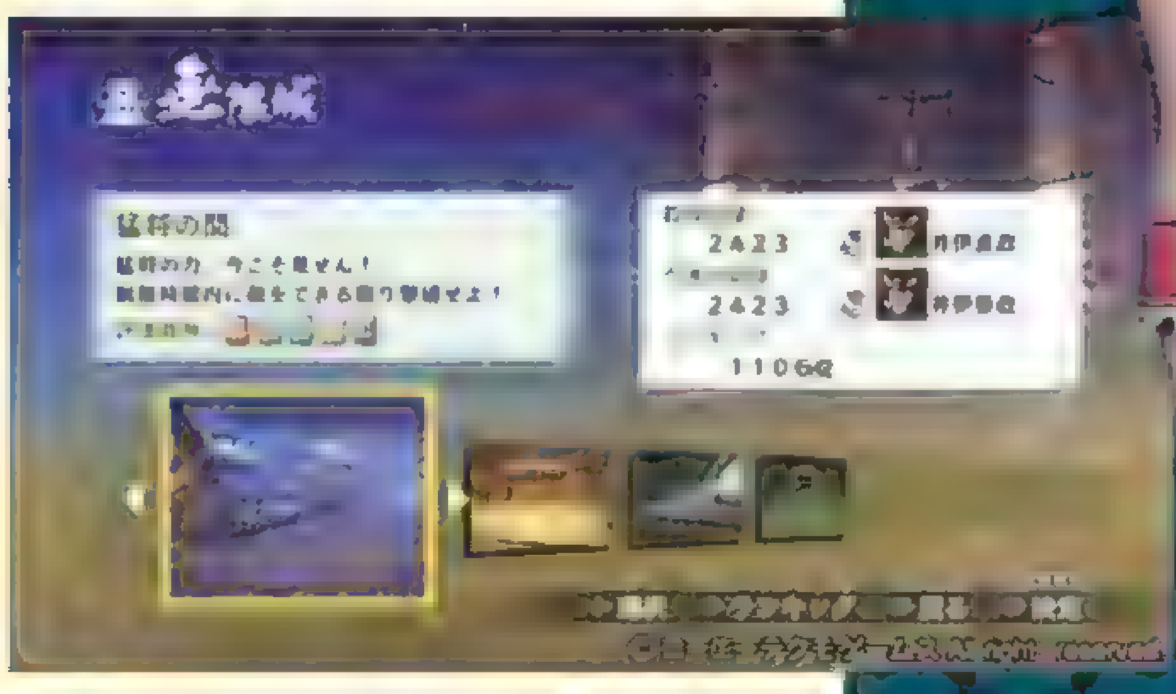
无限城本馆

“无限城”模式最早出现于《战国无双2》中，但是之后的作品中却鲜有出现，如今该模式又在本作中回归了。“无限城本馆”的挑战是无止境的，由一层一层小型战场组成，玩家只有在限制时间内完成一个阶层的任务，才能通往下一阶层。每前进一个阶层，限制时间便会增加2分钟，不过在脱出后会重置。在本模式中，玩家还会遭遇各种各样的突发事件，如武将乱入、我方救援、运输兵出现等，达成这些事件可以赚取丰厚的报酬，击破黄金运输头的话还可以触发用于赚取金钱的“黄金时间”。每当玩家到达以5为倍数的阶层时，都会遭遇一场BOSS战，而到达以10为倍数的阶层时，则会进行报酬结算，之后直接从脱出地点进行脱离也可以获得之前已经赚取的报酬，脱出后还可以从结算后的阶层继续挑战无限城。“无限城本馆”不仅可以用于刷取金钱、兵法书以及好的武器，玩家的成绩还可以登录到世界排行榜中，与其他玩家进行比较。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

无限城别馆

“无限城别馆”由4个关卡组成，简单来说就是挑战模式，玩家需要在关卡中根据限定条件进行挑战，之后系统便会根据玩家的成绩给予评价，最低为评价B级，最高评价则为S级，达到高评价的话便可获得丰厚的奖励，不过这些奖励仅能获得一次，并无法反复刷取。前三个关卡“猛将之间”、“疾风之间”以及“黄金之间”初始便以解锁，而最后一个关卡“死线之间”则必须在前三个关卡中都达成A级以上评价才可解锁，每个关卡具体如下。



猛将之间

在5分钟内不断击破敌人，最终评价根据击破数给出，击破数在2000人以上即可达成S级评价。本关的奖励以兵法书为主。活用神速攻击是提高击破数的关键，而击破敌方武将则可以延长限制时间。

疾风之间

需要击破关卡中的所有持旗兵，并且最终到达指定地点，在1分30秒内完成则可达成S级评价。本关的奖励以兵法书为主，想要达成S级评价的话，活用如“俊敏”等提高移动速度的技能十分重要，关卡中的守门武将必须要击破，可以多多利用增加攻击的技能迅速解决。

黄金之间

5分钟内不断赚取金钱的挑战，获得10000两以上即可达成S级评价。本关的奖励为金钱，本关的S级评价不难达成，击破黄金运输头进入黄金时间是关键，当然也可以利用辅助技能“千金”，以及丰臣秀吉、石川五右卫门的特殊技来提高金钱的掉落率。

死线之间

本关的挑战内容与“猛将之间”相同，不过难度会变为“地狱”，击破数在1500人以上可以达成S级评价。本关的奖励以兵法书为主，达成S级评价后可以获得最强军马松风，由于敌人的攻击力较高，利用技能“秘传”延长“无双极意”的无敌效果来杀敌会轻松不少。

无双演武全任务攻略

关卡开放条件

章节名	开启条件
新星之章	初期开启
绊之章	初期开启
反逆之章	初期开启
情爱之章	初期开启
理想之章	初期开启
盟友之章	完成“理想之章”
主从之章	完成“绊之章”
大树之章	完成“绊之章”
贤人之章	完成“反逆之章”
好敌手之章	完成“新星之章”
约束之章	完成“情爱之章”
忠节之章	完成“反逆之章”
百花缭乱之章	完成其他所有章节

新星之章

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

长筱の战い

难度：★

出战角色：井伊直政、本多忠胜、井伊直虎、德川家康、服部半藏

胜利条件：击破武田胜赖。

败北条件：织田信长、德川家康、奥平昌信、井伊直政任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	地狱の开幕	击破守护鸢巢山据点西门的三枝昌贞。	–
22	鸢ケ巢山砦制庄	与酒井忠次合作，击破鸢巢山据点中的河洼信实与名和宗安。	–
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞。	–
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉。	–
05	兵士たちの觉悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵。	–
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰。	–
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者。	【BONUS–武器】任务03开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可。
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近。	【BONUS–武器】击破女忍后接近右边据点，必须在任务06完成前触发，据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可。
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家。	【BONUS–金钱】任务04开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可。
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点。	【BONUS–金钱】武田家本阵开门后接近目标武将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点。

天正壬午の乱

难度：★★

出战角色：井伊直政、本多忠胜、井伊直虎、德川家康、服部半藏

胜利条件：击破北条氏康与真田昌幸，（更变后）击破真田幸村。

败北条件：德川家康、上杉景胜、井伊直政任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	连携确保	帮助上杉军与德川军合流，击破北条氏邦与猪俣邦宪。	–
02	无谋な若武者	我方武将败走前击破北条氏房等4名敌将。	–
03	北条の挟击策	阻止早川殿等4名敌将入侵踯躅崎馆。	其中3名会从地图右下角出现，必须提前命令副将前往进行阻拦，随后控制主将优先解决从另一侧入侵的甲斐姬。
04	猛攻之坚守	击破北条氏康、北条氏政以及北条氏直。	–
05	忧いを断つ	击破里见义赖与松田宪秀。	【BONUS–金钱】开场后迅速控制副将在战场下侧接近2武将触发，1分钟内击破即可。

编号	任务名称	达成条件	备注
06	影の扇动	击破风魔小太郎、诹访赖忠以及木曾义昌。	【BONUS-武器】任务02开始后3名敌将会在战场左侧的3个地点出现，2分钟内接近并击破便可。
07	苦境	操控井伊直政击破真田信之。	【BONUS-武器】控制武将必须为井伊直政，任务03完成后接近并击破真田信之即可。
08	真田一族の猛攻	击破矢泽赖纲与矢泽赖康。	【BONUS-金钱】任务03完成后目标敌将会出现，接近并击破之。
09	北条の猛攻	阻止成田氏长与多目元忠入侵新府城与上杉本阵。	【BONUS-金钱】任务04开始后目标敌将会在战场中部出现，迅速接近并将他们击破。

小牧长久手の战い

难度： ★★★★

出战角色： 井伊直政、本多忠胜、井伊直虎、德川家康、稻姬、服部半藏

胜利条件： 击破羽柴秀吉。

败北条件： 德川家康、织田信雄、井伊直政任一人败走，或者我方武将任意3人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	强袭作战阻止	在榊原康政等武将败走前击破池田恒兴、森长可与池田辉政。	–
02	突き进む	击破石田三成。	
03	钓り出された信雄	击破加藤清正等武将，防止织田信雄败走。	–
04	新たな信念	击破岛左近并突破乐田南西据点。	–
05	信赖の芽生え	击破守护乐田城的石田三成与大谷吉继。	–
06	押し负けない	击破细川忠兴与胁坂安治，防止丹羽氏重败走。	【BONUS-金钱】目标武将位于战场上侧，开场命令副将接近并击破便可。
07	进军を阻む铅玉	击破战场中央的铁炮兵长。	【BONUS-金钱】限制时间2分钟，铁炮兵长位于战场中央，可以控制副将在完成任务06后前往战场中央完成。
08	不稳な流れ	击破大谷吉继。	【BONUS-武器】大谷吉继位于战场中央据点中，任务02中接近后据点门会打开，必须在织田信雄进入据点的剧情发生前接近并击破才能完成任务。
09	隙间を突く	阻止羽柴秀长与蒲生氏乡入侵小牧山城。	【BONUS-金钱】目标敌将位于战场上侧，可以命令副将在任务04开始后事先前往上侧等候。
10	决意	我方武将未有败走的情况下胜利。	【BONUS-武器】如果秀吉本阵开门时我方武将未出现过败走，本任务便会触发，之后击破秀吉通关便可。

小田原征伐

难度： ★★★★★★

出战角色： 本多忠胜、井伊直虎、德川家康、稻姬

胜利条件： 击破北条氏康。

败北条件： 丰臣秀吉、丰臣秀次、井伊直政任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流。	–
02	二の丸守るは熊の姫	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄。	–
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎。	需要击破2次。
04	天守を抜く	击破早川殿等4名敌将。	–
05	包围阵坚守	阻止我方武将败走，击破击破北条氏邦等3名敌将。	【BONUS-金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之。
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵。	【BONUS-金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将前往三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成。
07	一夜城を守りきれ	阻止北条氏房、千叶直重入侵一夜城。	【BONUS-武器】任务03开始后先将风魔小太郎击破一次，之后派副将在战场左上角一夜城通路口等待任务触发，之后击破目标敌将便可。
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世。	【BONUS-金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可。
09	北条を慕う民	控制井伊直政防止民兵接近丰臣秀吉。	【BONUS-金钱】控制武将必须为真田幸村、真田信之。

关ヶ原の战い

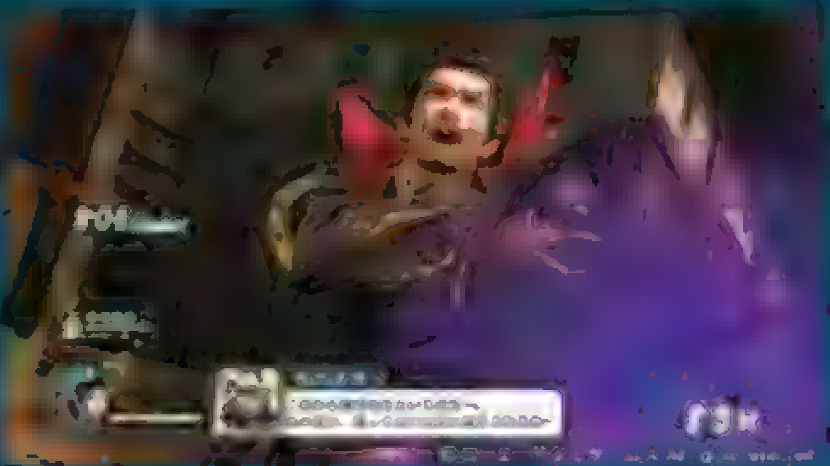
难度： ★★★★★★★★★

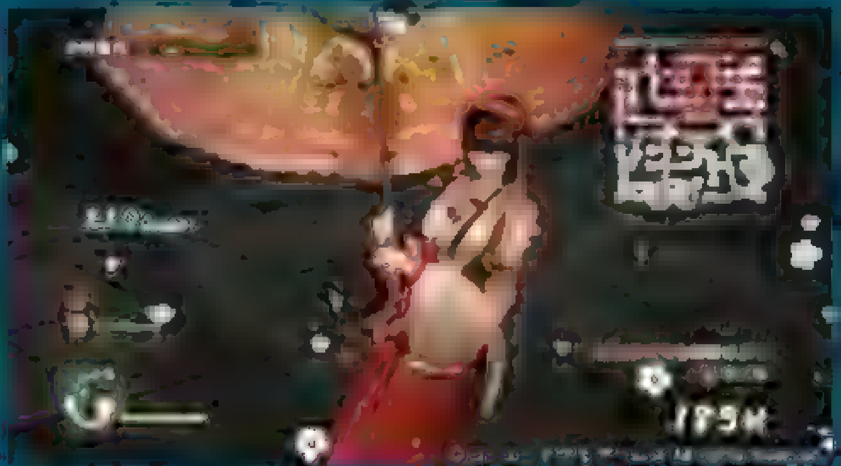
出战角色： 井伊直政、本多忠胜、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎

胜利条件： 击破石田三成，（更变后）击破大谷吉继。

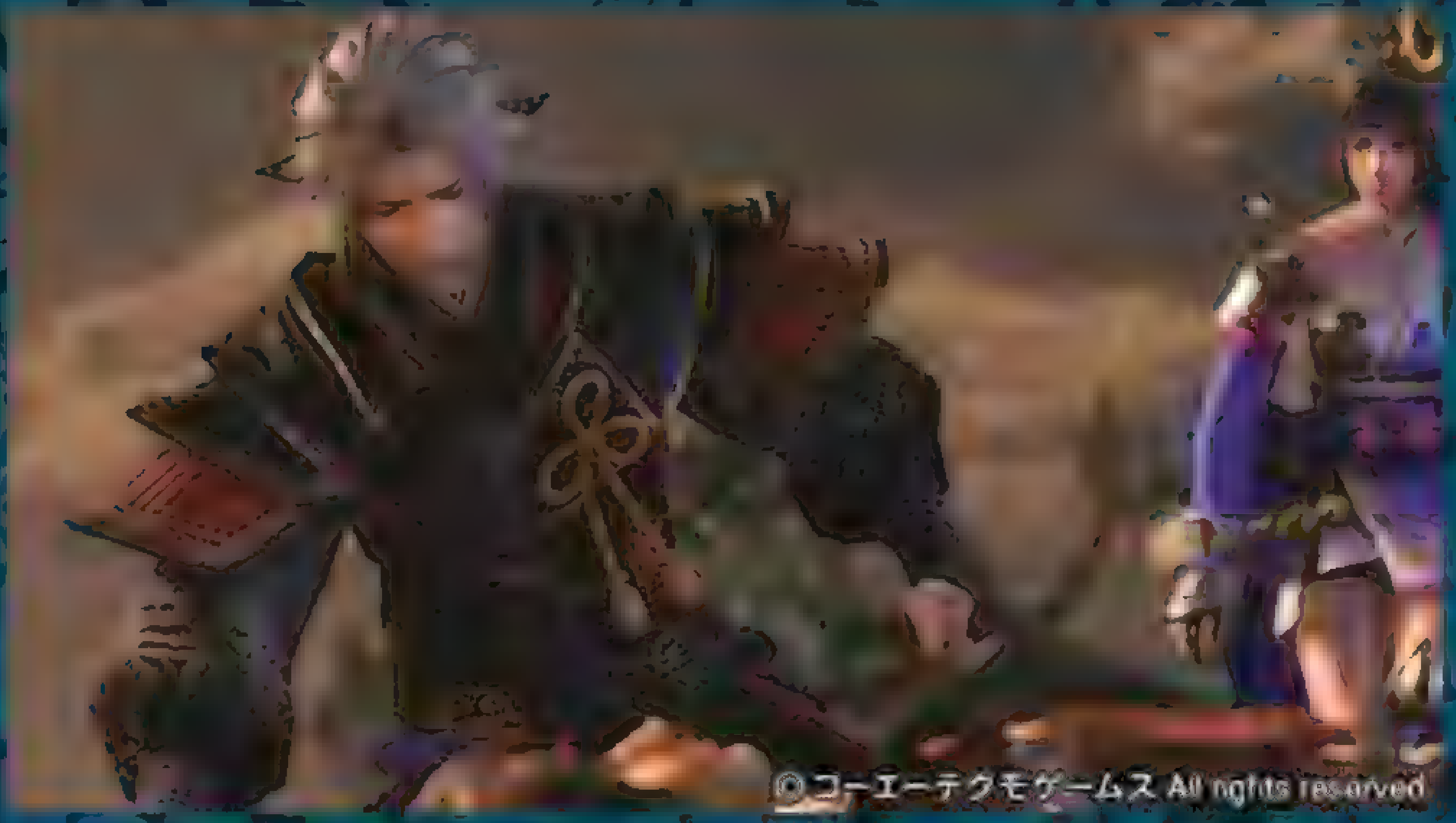
败北条件： 德川家康、井伊直政任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	回线	击破岛津丰久等5名敌将。	–
02	三成に过ぎたるもの	压制北部战场，击破岛左近。	限制时间为2分钟，岛左近位于战场左上角。
03	不稳	阻止伊藤盛正等4名敌将入侵东据点。	–
04	秘策	防止生驹一正、奥平贞治、金森长近败走，击破大谷吉继等5名敌将。	–
05	弱点	击破大谷吉治与长束正家。	–
06	进击の鬼岛津	击破岛津丰久等5名敌将，阻止岛津义弘到达撤退地点。	–
07	井伊の赤鬼	控制井伊直政率先击破敌将。	【BONUS-金钱】开场即触发，控制井伊直政迅速击破1名敌武将便可。
08	北东砦の攻防	与山内一丰、田中吉政协力，击破氏家行广、长宗我部盛亲。	【BONUS-金钱】任务02开始后可触发，目标敌将位于战场中上据点中，接近并击破之。
09	本命	与浅野幸长、池田辉政协力，击破堀田盛高、斋村政广、织田信包。	【BONUS-金钱】出现提示后目标敌将会出现在战场右上角，接近并击破便可。
10	决死	击破岛左近等5名敌将。	【BONUS-金钱】大谷吉继被击破后，岛左近会从战场左上侧诘所出现并迅速向东军本阵进军，必须在其进入本阵前接近他才可触发任务。
11	宿命	控制井伊直政击破岛津丰久。	【BONUS-武器】控制武将必须为井伊直政，任务06开始后接近岛津丰久并将其击破便可。
12	最强のふたり	井伊直政和本多忠胜发动协力无双奥义击破石田三成。	【BONUS-金钱】控制武将必须为井伊直政、本多忠胜，关卡最后时自动触发任务，将三成打残后让两名武将连协使用无双最终奥义击破便可。





绊之章



©コーエーテクモゲームス All rights reserved

第一次上田城の战い

难度 ★
出战角色 真田信之、真田幸村、女忍者、石田三成、直江兼续、上杉景胜、岛左近
胜利条件 击破德川家康。
败北条件 真田信之、真田昌幸任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	勇を见せる	击破酒井忠次、平岩亲吉、鸟居忠政。	–
02	一网打尽の大火	井伊直虎突破二之丸北门前击破柴田康忠、冈部长盛。	–
03	民との共斗	与民兵协力击破服部半藏与所有的忍者部队。	有一位民兵败走任务即失败。
04	果敢に追击	阻止本多重次、渡边守纲渡过神川。	–
05	矢泽城防卫	击破大久保忠邻、大久保忠佐，防止矢泽赖纲、矢泽赖康败走。	【BONUS–金钱】目标武将位于战场右侧，通路解锁后接近并击破便可。
06	户石城防卫	击破井伊直政、榊原康政，防止横谷幸重败走。	【BONUS–金钱】目标敌将开始进军后会向战场右上角移动，接近后击破便可。
07	信行の思いやり	控制真田信之击破稻姬。	【BONUS–武器】控制武将必须为真田信之。
08	义の完全胜利	真田幸村、直江兼续、石田三成体力在一半以上的情况下获胜。	【BONUS–金钱】控制武将中必须有真田幸村、直江兼续、石田三成任一人，关卡最后触发。
09	德川の守护神	击破本多忠胜。	【BONUS–武器】最后出现在家康本阵附近，接近并击破即可。

小田原征伐

难度 ★★
出战角色 真田信之、稻姬、真田幸村、女忍者、本多忠胜、德川家康、黑田官兵卫、藤堂高虎、大谷吉继、井伊直政
胜利条件 击破北条氏康。
败北条件 石田三成、丰臣秀次、真田信之任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流。	–
02	二の丸守るは熊の姫	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄。	–
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎。	–
04	天守を拔く	击破早川殿等4名敌将。	–
05	包围阵坚守	阻止我方武将败走，击破击破北条氏邦等3名敌将。	【BONUS–金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之。
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将前往三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成。
07	一夜城を守りきれ	阻止风魔小太郎入侵一夜城。	【BONUS–武器】任务03开始后先将风魔小太郎击破一次，之后派副将在战场左上角一夜城通路口等待任务触发，之后击破目标敌将便可。
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世。	【BONUS–金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可。
09	真田兄弟对相模の狮子	真田信之、真田幸村协力发动无双奥义击破北条氏康。	【BONUS–金钱】控制武将必须为真田幸村、真田信之，与目标敌将接近后触发。

第二次上田城の战い

难度：★★★★
出战角色 真田信之、稻姬、服部半藏、柳生宗矩、早川殿
胜利条件 击破真田昌幸、真田幸村
败北条件 德川秀忠、真田信之、稻姬任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	兄弟对决・疑	户石城压制，击破真田幸村。	–
02	火中の救援	击破根津甚八、由利镰之介，防止牧野康成、牧野忠成败走。	–
03	袭いかかる忍び	击破女忍者。	限制时间2分钟。
04	迟いかかる乙女	击破甲斐姬。	
05	立ちはだかる真田家臣	击破唐泽玄蕃、池田长门、石井舍人。	–
06	三方よりの奇袭	在女忍接近德川秀忠前击破其真身。	最北边的是真身。
07	兄弟对决・真	控制真田信之击破真田幸村。	–
[illegible]	父の策	在雾隐才藏与大久保忠邻接近前击破雾隐才藏。	【BONUS–武器】目标敌将会在任务03触发后开始进军，需要通过隐藏通道才能与其接近，可以控制武将在完成任务02后直接从左上角的下侧进入隐藏通道完成任务。
09	秀忠护卫	控制柳生宗矩击破以及所有的铁炮队长。	【BONUS–金钱】控制武将必须为柳生宗矩，目标敌人位于战场左侧上田城中
10	父との决别	控制真田信之击破真田昌幸、横谷重氏、野吕兵库。	【BONUS–金钱】控制武将必须为真田信之，目标敌将位于上田城中，接近后触发任务。
11	驱ける影	阻止望月六郎入侵中央据点。	【BONUS–武器】出现在战场中央，接近并击破便可。
12	四天王救援	击破来福寺左京、马场总市，防止榊原康政败走。	【BONUS–金钱】与战场右上侧诘所出现，接近后击破即可。

关ケ原の战い

难度：★★★★★★
出战角色 真田信之、稻姬、本多忠胜、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎、井伊直政
胜利条件：击破石田三成，（更变后）击破大谷吉继、岛左近。
败北条件 德川家康、真田信之、稻姬任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	反击の狼烟	在我方武将败走前击破敌方武将。	–
02	西国大名の突击	阻止岛津义弘等4名敌将入侵东军本阵。	–
03	大谷・小早川共同战线	击破大谷吉继等6名敌将。	–
04	南北から迫る	包围西军，击破岛左近等3名敌将。	–
05	风神の罠	分离西军，击破立花宗茂。	–
06	最后の奉公	击破岛左近、平冢为广、户田胜成。	–
07	苦战する东军	击破长宗我部盛亲、长束正家，防止细川忠兴败走。	【BONUS–金钱】目标敌将会向细川忠兴所在据点进军，与他们接近后触发任务。
08	中央での激战	在关原中央击破敌兵。	【BONUS–金钱】于战场中央触发，3分钟击破200人。
09	丰富恩顾の突击	击破宇喜多秀家、小西行长。	【BONUS–金钱】任务03开始后目标敌将所在据点开门，接近后触发任务。
10	袋のねずみ	击破毛利元康等4名敌将。	【BONUS–武器】任务09完成后，目标敌将于西军中央区域诘所出现，接近后触发任务。
11	友情の结末	控制真田信之击破大谷吉继。	【BONUS–武器】控制武将必须为真田信之，关卡最后触发。

大坂の阵

难度 ★★★★★★★★★★
出战角色 真田信之、稻姬、伊达政宗、藤堂高虎、柳生宗矩、片仓小十郎、上杉景胜
胜利条件 击破丰臣秀赖、真田幸村。
败北条件 德川家康、德川秀忠、真田信之任一人败走，更变后追加丰臣秀赖到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	城内潜入	击破甲斐姬等4名敌将。	–
02	大坂城制压	击破丰臣秀赖。	–
03	丰臣の维持	击破内藤元盛等4名敌将，防止前田利常等武将败走。	–
04	二代将军の夸り	击破真田幸村、女忍者，防止德川秀忠败走。	–
05	丰臣の最后	阻止丰臣秀赖到达撤退地点。	–
06	味方救援	防止立花宗茂、水野胜成败走，击破后藤又兵卫等4名敌将。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场中央，开场接近即可触发任务。
07	工作妨害	击破风魔小太郎。	【BONUS–金钱】炮击开始后前往大坂城右上角，接近风魔小太郎后触发任务。
08	怀かしい颜	与早川殿协力，击破甲斐姬。	【BONUS–金钱】甲斐姬于战场中下侧诘所出现，接近后触发任务。
09	兄弟邂逅	真田信之、稻姬协力发动无双最终奥义击破真田幸村。	【BONUS–金钱】控制武将必须为真田信之、稻姬。

反逆之章

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

六条合战

难度 ★
出战角色 松永久秀、柳生宗矩、明智光秀、浓姬
胜利条件 击破小少将。
败北条件 足利义昭、松永久秀任一人败走，更变后追加织田信长败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	本国寺包围网	击破筱原长房，防止宇野弥七败走。	–
02	不可解な冲击	阻止焙烙兵入侵本国寺。	–
03	绝体绝命	击破安宅信康、十河存保。	–
04	敌军歼灭	击破三好康长、筒井顺庆。	–
05	执念の复习	击破斋藤龙兴、长井道利。	–
06	三好を屠る	阻止三好长逸、三好政康、岩成友通到达撤退地点。	–
07	仲间の危机	救援我方武将，击破门守备头。	【BONUS–金钱】任务01完成后，战场右侧中央据点关门，之后接近据点触发任务，击破据点外两侧的门守备头便可。
08	佣兵の强袭	阻止杂贺孙市接近足利义昭。	【BONUS–武器】任务02完成后由中央靠上的诘所出现，拦截并触发任务后击破便可。
09	派手な通せんぼ	阻止石川五右卫门到达工作地点。	【BONUS–武器】提示出现后与其接近即可触发任务。
10	信长に迫る危机	阻止铁炮队长接近织田信长。	【BONUS–金钱】任务06中可触发，铁炮队长分别位于战场中央北侧、中央东侧、南部东侧的据点中，逐个接近并击破即可。

金ヶ崎撤退战

难度 ★★
出战角色 松永久秀、柳生宗矩、明智光秀、浓姬、森兰丸、丰臣秀吉、宁宁、柴田胜家、黑田官兵卫、竹中半兵卫
胜利条件 所有我方武将到达撤退地点，（更变后）击破朝仓义景、浅井长政。
败北条件 松永久秀败走或我方武将3人以上败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	敌の围いを突破せよ	击破远藤直经、北海纲亲，确保撤退路线。	–
02	朽木越え	援护织田信长与朽木元纲合流。	–
03	藤堂高虎の待ち伏せ	击破藤堂高虎。	–
04	大谷吉继の待ちぶせ	击破大谷吉继。	–
05	姬样との战いは御免	说服阿市，击破侍女。	【BONUS–金钱】控制武将必须为羽柴秀吉或柴田胜家，任务02结束一段时间后阿市所在右下角据点会开门，进入后触发任务。
06	总退却	护卫所有我方武将到达撤退地点。	【BONUS–武器】完成任务03和任务04后触发，撤退地点一共有四个，将通往四个地点道路上的武将全部击破便可。
07	遭遇	击破斋藤龙兴。	【BONUS–金钱】控制武将必须为竹中半兵卫，目标敌将位于战场左上方的据点中，接近并击破便可。
08	浅井长政と朝仓义景	击破浅井长政、朝仓义景。	【BONUS–武器】限制时间为2分钟，分别会从战场右上和左下的据点出现，需要事先让两名武将分别在目标据点等待。

长筱の战い

难度 ★★★★
出战角色 松永久秀、柳生宗矩、明智光秀、织田信长、浓姬、森兰丸、丰臣秀吉、宁宁、前田利家、柴田胜家、黑田官兵卫、竹中半兵卫
胜利条件 击破武田胜赖。
败北条件 织田信长、德川家康、奥平昌信、松永久秀任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	地狱の开幕	击破守护茑巢山据点西门的三枝昌贞。	–
22	茑ケ巢山砦制圧	与酒井忠次合作，击破茑巢山据点中的河洼信实与名和宗安。	–
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞。	–
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉。	–
05	兵士たちの覚悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵。	–
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰。	–
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者。	【BONUS–武器】任务03开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可。
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近。	【BONUS–武器】击破女忍后接近右边据点，必须在任务06完成前触发，据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可。
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家。	【BONUS–金钱】任务04开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可。
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点。	【BONUS–金钱】武田家本阵开门后接近目标武将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点。

松永久秀の乱

难度 ★★★★★★

出战角色 松永久秀、柳生宗矩、杂贺孙市、小少将

胜利条件 击破织田信长，（更变后）到达信贵山城。

败北条件 松永久秀、松永久通任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	光秀を目がけ	胁迫明智光秀，击破细川藤孝、佐久间信盛。	–
02	光秀追击	阻止明智光秀到达撤退地点。	–
03	张りぼての危机	引诱柴田胜家等4名敌将到达天守。	–
04	恶党对军师	击破竹中半兵卫等6名敌将。	–
05	信长の子	胁迫织田本阵，击破织田信忠、织田信孝。	–
06	屈辱の退却战	开辟前往信贵山城的退路，击破森长可、三好康长、细川忠兴。	–
07	光秀包围网	击破堀秀政、稻叶一铁。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，必须在任务01完成前触发，击破任务01中的一个武将开辟道路，之后接近目标武将便可触发任务。
08	仇敌松永	阻止筒井顺庆、松仓重信入侵信贵山城。	【BONUS–金钱】目标武将位于战场左侧，任务04中会开始进军，可以命令副将阻拦在左上方的道路上，与敌将接近后即可触发任务。
09	片思い	阻止阿市和羽柴秀吉合流。	【BONUS–武器】任务08完成后秀吉会开始移动，此时接近秀吉或阿市便可触发任务。
10	秘密を守り切る	阻止织田信雄、津田信澄接近上杉谦信。	【BONUS–金钱】上杉谦信出现后，目标敌将会出现在战场右下侧，接近后触发任务。

真说・本能寺の变

难度 ★★★★★★★★★★

出战角色 松永久秀、柳生宗矩、毛利元就

胜利条件 击破织田信长。

败北条件 松永久秀、毛利元就、柳生宗矩任一人败走或敌方武将任一人到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	夜阴に纷れ	开辟前往战场中央的道路，击破菅屋长赖、斎藤利治。	–
02	すべてを暗の中へ	阻止村井贞胜、团忠正到达撤退地点。	–
03	元就の手助け	进入隐蔽道路，击破织田信忠。	–
04	牺牲者到着	击破明智光秀等敌将。	–
05	父の情	阻止加拉夏到达撤退地点。	–
06	信长の反击	击破森兰丸。	–
07	凶事の佳境	击破明智光秀、浓姬。	–
08	中央制圧	击破战场中央的敌兵。	【BONUS–金钱】1分钟内击破100人，完成任务01并到达战场中央后触发。
09	蚁の一穴	制压目标诘所。	【BONUS–金钱】2分钟内压制4个诘所，出现士兵对话后压制战场上侧任一诘所可以触发任务。
10	决死の护卫	阻止古川久兵卫、箕浦大内藏到达本能寺。	【BONUS–金钱】需在任务04完成前触发，任务04进行途中目标敌将会从中央西侧诘所进入战场，可让副将事先进行等待，接近后触发任务。
11	决して逃さぬ	阻止福富秀胜、猪子兵助到达撤退地点。	【BONUS–武器】任务06完成后目标敌将会于战场南侧出现，接近后触发任务。
12	恶の胜利	控制松永久秀使用杀阵攻击击破织田信长。	【BONUS–武器】控制武将必须为松永久秀。

情爱之章

松永久秀の乱

难度 ★

出战角色 小少将、杂贺孙市、柳生宗矩

胜利条件 击破织田信长，（更变后）击破所有敌武将。

败北条件 松永久秀、松永久通、杂贺孙市、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	光秀を目がけ	胁迫明智光秀，击破细川藤孝、佐久间信盛。	–
02	光秀追击	阻止明智光秀到达撤退地点。	–
03	张りぼての危机	引诱柴田胜家到达天守。	–
04	恶党对军师	击破竹中半兵卫等6名敌将。	–
05	信长の子	胁迫织田本阵，击破织田信忠、织田信孝。	–
06	屈辱の退却战	开辟前往信贵山城的退路，击破森长可、三好康长、细川忠兴。	–
07	光秀包围网	击破堀秀政、稻叶一铁。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，必须在任务01完成前触发，击破任务01中的一个武将开辟道路，之后接近目标武将便可触发任务。
08	まだ死なせない	控制小少将击破敌兵，防止杂贺众败走。	【BONUS–武器】需要击破100人，任务03完成后触发。
09	片思い	阻止阿市和羽柴秀吉合流。	【BONUS–武器】任务08完成后秀吉会开始移动，此时接近秀吉或阿市便可触发任务。

编号	任务名称	达成条件	备注
10	秘密を守り切る	阻止织田信雄、津田信滑接近上杉谦信。	【BONUS-金钱】上杉谦信出现后，目标敌将会出现在战场右下侧，接近后触发任务。

伊予侵攻

难度 ★★
出战角色 小少将、杂贺孙市、长宗我部元亲、加拉夏
胜利条件 击破毛利元就、河野通直。
败北条件 长宗我部元亲或小少将败走。【更变后】长宗我部元亲、小少将、杂贺孙六任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	强行突破	突破东关，击破桂元澄、乃美宗胜。	–
02	黑濑城侵入	击破所有门守备头。	–
03	亲子で奋斗	击破吉川元春、吉川元长。	–
04	黑濑城死守	夺回黑濑城，击破西园寺公广等5名敌将。	–
05	黑幕击破	击破小早川隆景。	–
06	腹が减っては战ができぬ	阻止所有运输兵到达汤筑城。	【BONUS-武器】黑濑诚开门后，在城中遭遇运输兵后触发任务。
07	色仕挂け・兄编	控制小少将使用无双奥义击破大野直昌。	【BONUS-金钱】控制武将必须为小少将，中央据点开门后自动触发。
08	色仕挂け・弟编	控制小少将使用无双奥义击破大野直之。	【BONUS-金钱】控制武将必须为小少将，完成任务07后待目标敌将出现后接近并触发。
09	进击の毛利军	阻止毛利军进军，击破肉户元孝。	【BONUS-金钱】毛利军增援到来后，目标敌将由黑濑诚东南诘所出现，靠近后触发任务。
10	周到なる毛利军	击破所有隐秘。	【BONUS-武器】需要击破3个隐秘，靠近毛利军本阵上侧地带触发任务。

本能寺の变

难度 ★★★★
出战角色 小少将、加拉夏、长宗我部元亲、柳生宗矩
胜利条件 击破织田信长。
败北条件 明智光秀、明智秀满、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	本阵防卫	击破村田吉五、金森长则。	–
02	二条城包围	包围二条城，击破福富秀胜、毛利良胜。	–
03	增援阻止	阻止贺藤辰、赤座直则到达本能寺。	–
04	父を守るため	击破织田信忠。	–
05	试练・友を讨つ	击破森兰丸。	–
06	试练・魔法の妻を讨つ	击破浓姬。	–
07	赖みの纲	阻止织田长益、前田玄以到达撤退地点。	【BONUS-金钱】目标敌将位于战场下侧据点中，可以事先让副将在据点右侧门口等待，带据点开门后接近并击破敌人便可。
08	先手を打つ	击破村井贞胜、村井宗信。	【BONUS-武器】目标敌将位于战场上侧据点中，由二条城东侧隐藏通道进入据点触发任务。
09	矢の雨	击破所有橹上的弓兵长。	【BONUS-金钱】需要在2分钟内击破4个，橹位于本能寺外围东、北两侧，出现弓兵开始攻击的提示后触发任务。
10	本阵の危机	阻止汤浅甚介、小仓松寿入侵明智军本阵。	【BONUS-武器】本能寺起火后目标敌将于战场西侧诘所登场，接近后触发任务。

引田の战い

难度 ★★★★★★
出战角色 小少将、加拉夏、长宗我部元亲
胜利条件 击破石田三成。
败北条件 长宗我部元亲或小少将败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	水军现る	击破九鬼嘉隆、胁坂安治。	–
02	度重なる增援	阻止香川、大西败走，击破仙石勘解由、森权平。	–
03	小少将の机转	击破福岛正则。	–
04	虎丸城夺还	压制虎丸城，击破加藤清正。	–
05	十河城夺还	压制十河城，击破宁宁、十河存之。	–
06	友のために	击破大谷吉继。	–
07	一の船制压	压制一船，击破山内一丰与所有盾兵。	【BONUS-武器】入侵一船时触发。
08	二の船制压	压制二船，击破十河存保与所有力士。	【BONUS-武器】入侵二船时触发。
09	师匠に续け	控制加拉夏击破敌兵。	【BONUS-金钱】控制角色必须为加拉夏，2分钟击破300人，压制虎丸城后触发。
10	忍者の奇袭	击破所有忍者队长。	【BONUS-金钱】控制角色必须为小少将，接近十河城西南诘所的忍者队长后触发。

ガラシャ救出战

难度 ★★★★★★★★★
出战角色 小少将、加拉夏
胜利条件 加拉夏到达撤退地点，（更变后）击破石田三成。
败北条件 加拉夏、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	脱出	击破宇喜多秀家、吉川广家、锅岛胜茂	限制时间2分钟。
02	直传	引诱小西行长等3名敌将至东南部，之后击破。	–
03	乱入	击破赤座直保等4名敌将。	–
04	奋迅	控制加拉夏击破四天王寺内的敌兵。	–
05	间近	击破前田玄以、长宗我部元亲。	限制时间2分钟。
06	师弟	击破岛津义弘等5名敌将。	–
07	仲间	击破岛左近、大谷吉继。	–
08	慈爱	击破小早川秀秋，阻止松井康之败走。	【BONUS-金钱】任务02完成后，目标敌将于中央下侧的诘所出现，接近后触发任务。
09	强行	击破胁坂安治、小早川秀包、伊藤盛正。	【BONUS-金钱】限制时间2分钟，出现在战场右下的四天王寺中，可以让小少将完成任务04后在该地点等待任务触发。
10	不意・壹	击破增田长盛、长束正家。	【BONUS-武器】任务05开始后，控制小少将前往战场左侧的隐藏通道，接触目标武将后触发任务。
11	不意・贰	击破朽木元纲、小川佑忠。	【BONUS-武器】任务07开始后，由战场中央上侧的隐藏通道进入战场左上角的房屋，与目标武将接近后触发任务。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved

理想之章

贱ヶ岳の战い

难度： ★

出战角色： 石田三成、加藤清正、福岛正则、大谷吉继、岛左近、羽柴秀吉、宁宁、黑田官兵卫、藤堂高虎

胜利条件： 击破柴田胜家。

败北条件： 羽柴秀吉、石田三成任一人败走，（更变后）羽柴秀长、羽柴秀吉、石田三成任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、佐久间安政，阻止中川清秀败走。	–
02	贱ヶ岳鸟でを夺还せよ	夺回贱岳，击破德山秀现。	–
03	分かつてくれ利家	击破前田利家。	–
04	上杉との密约	直江谦续体力一半以下前击破4名敌武将。	–
05	鬼柴田の砦攻め	阻止柴田胜政入侵岩崎山砦。	【BONUS–武器】任务01开始后，目标敌将由战场东南角诘所出现，接近后触发任务。
06	石田三成は敌兵を击破	控制石田三成击破敌兵。	【BONUS–金钱】控制角色必须为石田三成，2分钟击破200人，任务01完成后触发。
07	倾奇者、推参!	击破前田庆次。	【BONUS–武器】任务03开始后接近前田庆次并对其造成一定伤害后触发任务，之后击破便可。
08	鬼柴田の骑马突击	击破毛受胜照与所有骑马队长。	【BONUS–金钱】任务04开始后，目标敌将从战场西北处诘所出现，接近后触发任务。
09	悲恋の结末	击破阿市	【BONUS–金钱】控制角色必须为丰臣秀吉、大谷吉继、藤堂高虎，柴田军本阵开门后接近阿市触发任务。

小牧长久手の战い

难度： ★★

出战角色： 石田三成、加藤清正、福岛正则、岛左近、羽柴秀吉、宁宁、黑田官兵卫、藤堂高虎

胜利条件： 击破德川家康、织田信雄。

败北条件： 羽柴秀吉、羽柴秀长、石田三成、大谷吉继任一人败走，更变后追加德川家康到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进军准备	击破大须贺康高、榊原康政、板仓胜重。	–
02	别动队を救え	突破中央据点，击破渡边守纲等4名敌将。	–
03	别动队の反击	与别动队的羽柴秀次、堀秀政协力，击破丹羽氏重等4名敌将。	–
04	信雄撤退阻止	阻止织田信雄到达小牧山城。	–
05	本阵急袭	阻止本多忠胜等敌将入侵乐田城。	–
06	砦夺取	击破石川数正、酒井忠次。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，目标武将位于战场左上方的据点中，任务02开始后据点开门，之后接近敌将触发任务。
07	影の奇袭	击破服部半藏。	【BONUS–武器】任务02中服部半藏会从战场左侧诘所出现并袭击羽柴秀吉，迅速接近后触发任务。
08	井伊家の夸り	击破井伊直虎、井伊直政。	【BONUS–金钱】控制角色必须为岛左近，目标敌将出现后接近即可触发任务。
09	战国最强の娘	击破稻姬。	【BONUS–武器】任务04开始后稻姬出现在战场左下角，接近后触发任务。

九州征伐

难度： ★★★★

出战角色： 石田三成、加藤清正、福岛正则、大谷吉继、岛左近、立花訚千代、宁宁、长宗我部元亲、黑田官兵卫、立花宗茂、藤堂高虎、小早川隆景、小少将

胜利条件： 击破岛津义久，更变后追加击破岛津丰久。

败北条件： 丰臣秀吉、立花宗茂、由布惟信、石田三成任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	城门突破	击破守护中央据点的山田有信、种子岛久时。	–
02	立花军救援	击破桦山久高、野村忠敦、猿渡信光，阻止内田镇家、高野太膳败走。	–
03	立花山城救援	击破新纳忠元、颖娃久虎，阻止由布惟信败走。	–
04	鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家久、岛津忠长。	–
05	岛津の意地	击破岛津义弘。	–
06	转ばぬ先の杖	牵制岛津军，击破岛津忠辰、高桥种冬。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场南侧，开场接近后触发任务。
07	立花山城南砦突破	突破立花山城南据点，击破伊集院忠栋、上井觉兼。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，入侵立花山城南据点时触发。
08	立花山城东砦突破	突破立花山城东据点，击破星野吉实、星野吉兼。	【BONUS–金钱】入侵立花山城东据点时触发。
09	岛津一の智者	阻止岛津岁久、岛津忠恒入侵丰臣本阵。	【BONUS–武器】我军包围岩屋城后，目标敌将所在据点开门，接近后触发任务。
10	风神の弟	击破风魔小太郎，阻止立花直次败走。	【BONUS–武器】立花山城东据点开门后，立花直次出现在东北诘所附近，接近他后触发任务。

三成袭击事件

难度： ★★★★★★

出战角色： 石田三成、岛左近

胜利条件： 石田三成到达佐竹屋敷，（更变后）石田三成到达德川屋敷。

败北条件： 石田三成、岛左近任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	押し寄せる敌	击破饭田直景、森本一久、庄林一心。	–
02	迷える敌を味方に	击破与石田三成敌对的武将。	3分钟击破3人，击破前田玄以、氏家行广以外的3名武将便可。
03	义によって救う	救援佐竹义宣，击破蜂须贺家政、山内一丰。	–
04	大军	击破池田辉政等7名敌将。	–
05	戻れない三人	击破加藤清正、福岛正则。	–
06	走れ味方のもとへ	护卫传令队长，击破田中吉政、浅野长政。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场下方偏左位置，任务02中开始移动，可令副将接近并击破。
07	同志を救う	救援宇喜多秀家，击破加等重次、胁坂安治。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场左下角的据点外，接近后触发任务。

编号	任务名称	达成条件	备注
08	虎视眈々	击破松井康之、有吉立行、京极高知。	【BONUS-金钱】目标敌将位于战场中央的各隐藏通道中，战场各地开门后与他们接近并触发任务。
09	どちらも殿のため	控制岛左近击破藤堂高虎。	【BONUS-武器】控制角色必须为岛左近，目标敌将出现后触发任务。
10	この手で决着を	控制石田三成使用无双奥义击破加藤清正、福岛正则。	【BONUS-武器】控制角色必须为石田三成，击破数较高时与目标敌将接近后才能触发。

关ヶ原の战い

难度： ★★★★★★★★★

出战角色： 石田三成、岛左近、立花訚千代、小少将

胜利条件： 击破德川家康。

败北条件： 石田三成、岛左近任一人败走，敌方武将到达西军本阵。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	战线を押し上げる	击破加藤清正等4名敌将。	–
02	愚直な三成	击破藤堂高虎等4名敌将，阻止小西行长败走。	–
03	沉默の岛津军	击破井伊直政等3名敌将，阻止岛津义弘、岛津丰久败走。	–
04	义は西军にあり	击破寺泽广高等5名敌将。	–
05	友の仇は友	击破加藤清正等4名敌将，阻止户田胜成、平冢为广败走。	–
06	盾になる总大将	确保撤退路线，击破吉田识部、桑山元晴。	–
07	宇喜多队の突出	击破竹中重门、田中吉政，防止宇喜多秀家败走。	【BONUS-武器】目标敌将位于地图上侧，开场接近后触发任务。
08	余势を驱って进む	压制东北据点，击破中村一忠、细川忠兴。	【BONUS-金钱】东北据点开门后触发。
09	吉川广家の说得	说得吉川广家，击破山内一丰、织田长益。	【BONUS-金钱】限制时间1分钟，控制角色必须为岛左近，吉川广家位于战场右下据点中，接近后触发任务。
10	决意の对峙	石田三成、岛左近协力使用无双奥义击破敌兵。	【BONUS-金钱】控制角色必须为石田三成、岛左近，需要击破100人。
11	立ちはだかる英杰たち	击破本多忠胜、井伊直政。	【BONUS-武器】击破数较高时（1000人左右）与目标敌将接近后触发。

好敌手之章

岩屋城・立花山城の战い

难度： ★★★

出战角色： 岛津丰久、岛津义弘

胜利条件： 击破高桥绍运，更变后追加击破立花宗茂。

败北条件： 岛津义弘、岛津丰久、岛津忠长任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	绪战	击破守卫南据点西门的伊藤总右卫门。	–
02	死する觉悟	击破内藤重胜、福田民部小辅。	–
03	风を追う	阻止立花宗茂到达撤退地点。	–
04	尸を越えて	击破村山刑部等4名敌将。	–
05	立花四天王	击破由布惟信等4名敌将。	–
06	遮る敌	击破北原种兴。	【BONUS-金钱】敌方用落石阻挡道路后，入侵目标敌将所在据点后触发。
07	战国の华	阻止立花訚千代到达岩屋城。	【BONUS-武器】目标敌将出现在战场右上的山道上，待其开始进军后接近并触发任务。
08	鬼のいぬ间に	阻止小早川隆景、小早川秀包接近岛津忠长。	【BONUS-金钱】入侵立花山城后，目标敌将在战场中央的据点登场，接近后触发任务。
09	鸣呼壮烈	使用无双奥义击破高桥绍运。	【BONUS-武器】最后突击时接近目标敌将触发。

九州征伐

难度： ★★★★

出战角色： 岛津丰久、岛津义弘

胜利条件： 击破丰臣秀吉，（更变后）击破井伊直政。

败北条件： 岛津义久、岛津丰久任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	天下の军袭来	击破堀秀政、细川忠兴、池田辉政。	–
02	分厚い战线	击破敌兵。	3分钟击破200人。
03	好敌手との出会い	夺回立花山城，击破井伊直政。	–
04	岛津の意地	与岛津家久、岛津岁久协力，击破黑田官兵卫等4名敌将。	–
05	二人の义将	击破石田三成、大谷吉继。	–
06	少しでも前へ	夺回南据点，击破木村重成兹、稻叶定通。	【BONUS-金钱】开场后入侵战场南侧据点触发。
07	当主救援	击破宁宁。	【BONUS-武器】目标敌将会在本阵更变后出现在战场右下的城中。
08	立花の逆袭	阻止立花宗茂、立花訚千代入侵立花山城。	【BONUS-金钱】本阵转移后，目标敌将分别在立花山城下侧及右侧通路上出现，接近后触发任务。
09	天下人を守る	击破宇喜多秀家、宫部继润。	【BONUS-金钱】任务05开始后目标敌将出现在战场左下据点中，接近后触发任务。
10	天下人追击	阻止丰臣秀吉到达撤退地点。	【BONUS-武器】任务05后触发，撤退地点离秀吉很近。

小田原征伐

难度： ★★★★★★

出战角色： 岛津丰久、井伊直政、岛津义弘、丰臣秀吉、立花訚千代、岛左近、大谷吉继、小少将

胜利条件： 击破北条氏康。

败北条件： 丰臣秀吉、岛津丰久任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	武力行使	击破敌兵。	2分钟击破200人。
02	不屈の北条军	击破所有的铁炮队长。	–
03	番熊	击破甲斐姬。	–
04	二の丸大激战	压制二之丸，击破北条氏直等敌将。	–
05	一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体，防止宇喜多秀家败走。	–
06	家族を守る	击破早川殿。	–
07	南からも攻めよ	击破垪和康忠、长尾显长、成田氏长。	【BONUS-武器】开战后接近位于南侧的目标敌将后触发。
08	兵粮を断つべし	击破上田宪定、皆川广照、松田宪秀。	【BONUS-金钱】目标敌将位于战场东北角，接近后触发。
09	共斗	岛津丰久、井伊直政协力使用无双奥义击破敌兵。	【BONUS-金钱】2分钟击破100人，控制武将必须为岛津丰久、井伊直政，任务04开始后触发。
10	谛めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康合流。	【BONUS-武器】北条氏康再次出现后，甲斐姬、早川殿会由战场下侧诘所出现，接近后触发任务。

抗濑川の战い

难度 ★★★★★★★★★
出战角色 岛津丰久、岛津义弘、石田三成、立花訚千代、岛左近、大谷吉继、小少将
胜利条件 击破所有敌武将。
败北条件 石田三成、岛津丰久败走，敌方武将到达大桓城。

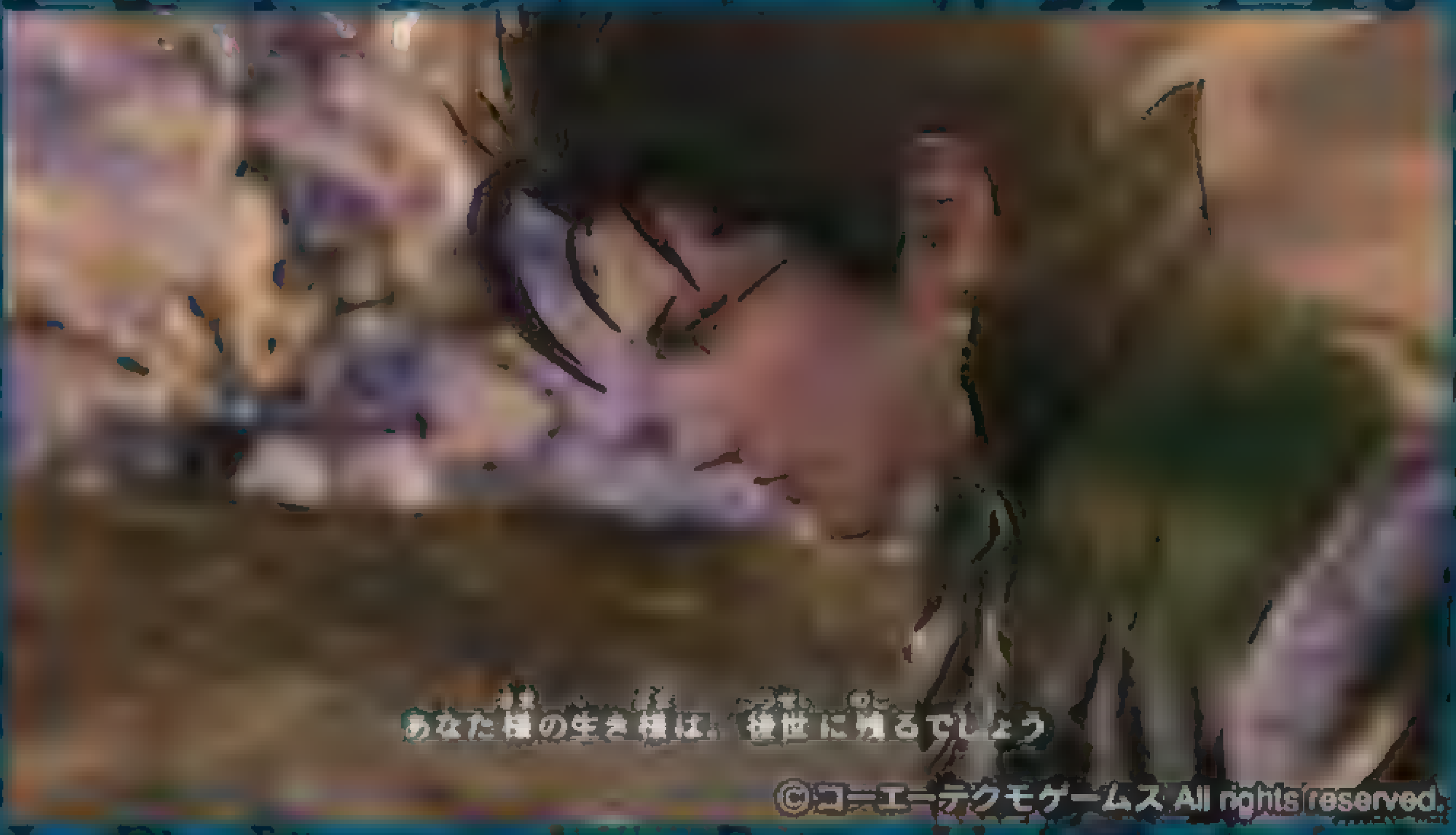
编号	任务名称	达成条件	备注
01	岛津の挑发	击破敌兵。	需要击破200人。
02	钓り野伏发动・壹	引诱野一色赖母到达目标地点。	–
03	坏乱する东军	击破中村一荣、有马丰氏、有马则赖。	–
04	钓り野伏せ大炸裂	击破敌武将。	3分钟击破5人。
05	冷静な对应	在敌增援出现前击破藤堂高虎。	限制时间1分钟，目标敌将出现在战场右上侧。
06	意地の反攻	击破进攻大桓城的井伊直政、松平忠吉。	–
07	钓り野伏せ发动・贰	引诱稻次右近到达目标地点。	【BONUS–武器】任务01完成后目标敌将于战场中央偏左诘所出现，接近后触发任务。
08	突击番长	在宇喜多秀家体力下降至一半以前击破福岛正则。	【BONUS–武器】任务04开始后，福岛正则于战场右上角出现，接近后触发任务。
09	战列复归	击破八须贺至镇、竹中重门，防止明石全登、前野忠康败走。	【BONUS–金钱】藤堂高虎登场后，目标敌将于战场左下角登场，接近后触发任务。
10	待ちぶせ	击破加藤嘉明、龟井兹矩。	【BONUS–金钱】于战场右上角登场，接近后触发任务。

关ケ原の战い

难度 ★★★★★★★★★★
出战角色 岛津丰久、立花訚千代、小少将
胜利条件 击破德川家康，（更变后）岛津义弘到达撤退地点，（更变后）击破井伊直政。
败北条件 石田三成、岛津义弘、岛津丰久任一人败走，（更变后）岛津义弘、岛津丰久任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	让れない	明石全登、前野忠康败走前击破福岛正则、松平忠吉。	–
02	左近の仇敌	击破黑田长政、加藤嘉明、龟井兹矩。	–
03	破竹の进击	击破竹中重门等5名敌将。	–
04	崩坏する西军	阻止藤堂高虎、小早川秀秋入侵西军本阵。	–
05	それぞれの信念	击破井伊直政。	目标敌将于战场中央出现。
06	岛津の退き口	援护岛津义弘突破关原中央，击破池田辉政等敌将。	–
07	岛津の铁炮	与铁炮队长协力，击破敌兵。	【BONUS–金钱】需要击破200人，提示铁炮队出现后接近触发任务。
08	行かせない	阻止细川忠兴、筒井定次入侵西军本阵。	【BONUS–金钱】井伊直政出现后，目标敌将于战场北侧出现，接近后触发任务。
09	正则の雄叫び	击破福岛正则，援护石田三成到达撤退地点。	【BONUS–武器】撤退开始后目标武将出现，接近后触发任务。
10	东国无双	击破本多忠胜。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，击破数较高时接近后触发任务。
11	好敌手	控制岛津丰久击破井伊直政。	【BONUS–武器】控制武将必须为岛津丰久，井伊直政再次出现后触发。

主从之章



©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

政宗初阵

难度 ★★★
出战角色 片仓小十郎、伊达政宗
胜利条件 击破杂贺孙市、相马义胤。
败北条件 伊达辉宗、伊达政宗、片仓小十郎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	政宗初阵	击破泉田胤雪、泉田胤清。	–
02	诱引成功	引诱木幡高清到中央据点外后再将其击破。	–
03	加贺众登场	击破杂贺孙六、土桥森重。	–
04	总大将の危机	击破中村清忠、水谷胤重，防止伊达辉宗败走。	–
05	小十郎の策	击破相马乡胤、相马隆胤。	–
06	迅速果断	击破泉胤政、泉胤秋。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，开场后接近目标敌将触发。
07	先见の明	压制东南据点，击破木幡继清。	【BONUS–金钱】进入目标敌将所在据点后触发任务。
08	备えあれば忧いなし	击破所有盾兵。	【BONUS–金钱】任务02完成后前往西侧据点触发任务，之后击破据点中的5名盾兵便可。
09	增援袭来・壹	击破白川义亲、新城信常、高玉常赖。	【BONUS–武器】提示出现增援后接近目标敌将触发任务。
10	增援袭来・贰	阻止佐竹义重、佐竹义久接近伊达辉宗。	【BONUS–武器】目标敌将于西北诘所出现，接近后触发任务。

郡山合战

难度 ★★★★★
出战角色 片仓小十郎、伊达政宗、前田庆次、杂贺孙市
胜利条件 击破所有敌武将。
败北条件 伊达政宗、伊达成实、片仓小十郎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	三の丸制压	击破小手森城三之丸中的敌兵。	2分钟击破100人。
02	二の丸制压	压制小手森城二之丸，击破佐竹义久、和田绍为、真壁氏干。	限制时间2分钟。
03	因缘の相手	压制小手森城，击破佐竹义重。	–
04	小手森城包围	击破芦名义广等4名敌将。	–
05	最上军袭来	击破大崎义隆等6名敌将。	–
06	奥州の霸者へ	击破上杉景胜、直江兼续、真田幸村。	目标敌将出现在战场右下角据点中。
07	最上军对策・壹	击破西北据点中的敌兵。	【BONUS–武器】需要击破100人。
08	最上军对策・贰	护送黑胫巾组到达北侧据点，	【BONUS–金钱】完成任务07后，忍者队从东北诘所出现时自动触发。
09	上杉の影	阻止本庄繁长到达目标地点。	【BONUS–金钱】战场南部中央据点开门后接近并触发任务。
10	无谋な特攻	控制伊达政宗击破最上义光。	【BONUS–金钱】控制武将必须为伊达政宗。

编号	任务名称	达成条件	备注
11	政宗を守る	伊达政宗体力在一半以上击破最上义光。	【BONUS-金钱】控制武将中不能有伊达政宗，接近目标敌将后触发任务，不能在任务触发前过早将敌将击破。
12	天下无双の奥州霸者	击破敌兵。	【BONUS-武器】任务05触发后控制政宗接近北侧据点的敌方武将触发，需要击破300人。

小田原征伐

难度 ★★★★★★

出战角色 片仓小十郎、伊达政宗、前田庆次、杂贺孙市

胜利条件 击破丰臣秀吉。

败北条件 丰臣秀吉、片仓小十郎任一人败走，更变后追加丰臣秀赖到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	武力行使	击破敌兵。	2分钟击破200人。
02	不屈の北条军	击破所有的铁炮队长。	–
03	番熊	击破甲斐姬。	–
04	二の丸大激战	压制二之丸，击破北条氏直等5名敌将。	–
05	一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体，防止宇喜多秀家败走。	–
06	家族を守る	击破早川殿。	–
07	南からも攻めよ	击破垪和康忠、长尾显长、成田氏长。	【BONUS-武器】开战后接近位于南侧的目标敌将后触发。
08	兵粮を断つべし	击破上田宪定、皆川广照、松田宪秀。	【BONUS-金钱】目标敌将位于战场东北角，接近后触发。
10	谛めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康合流。	【BONUS-武器】北条氏康再次出现后，甲斐姬、早川殿会由战场下侧诘所出现，接近后触发任务。

葛西大崎一揆

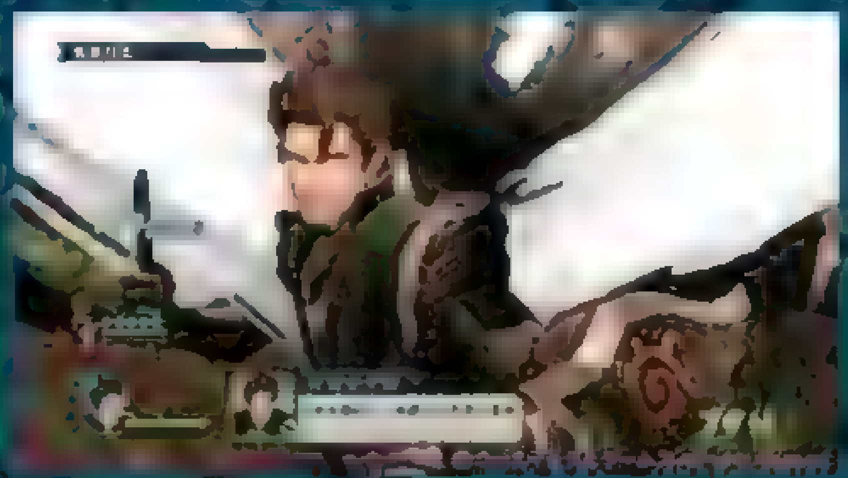
难度 ★★★★★★★★

出战角色 片仓小十郎、伊达政宗、前田庆次、杂贺孙市

胜利条件 击破木村吉清、木村清久，（更变后）击破石田三成。

败北条件 伊达政宗、片仓小十郎、葛西晴信、大崎义隆任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	泛滥援护	击破浅野长政、木村重兹，防止葛西晴信、大崎义隆败走。	–
02	大军への备え	击破宇喜多秀家、小西行长、大野治长。	–
03	大军分割作战	引诱立花訚千代到中央东侧据点外后将其击破。	–
04	义の块	击破真田幸村。	任务03完成战场左侧据点开门后将其击破。
05	义の结束	阻止直江兼续、大谷吉继入侵大崎砦。	目标敌将出现在战场左下角。
06	伏兵配置	配置伏兵，击破蒲生氏乡、增田长盛。	【BONUS-金钱】限制时间1分钟，任务01完成后才可触发。
07	救援阻止	将岛津丰久引诱到麓东砦后将其击破。	【BONUS-武器】提示增援出现后接近岛津丰久触发任务。
08	忍びのお仕事	阻止女忍者到达东北据点。	【BONUS-武器】立花訚千代出现后，目标敌将会出现在战场右下角据点中，接近并击破便可。
09	熊姬突击	击破甲斐姬。	【BONUS-金钱】任务08完成后才能触发，目标敌将出现在地图右上角据点中。
10	领主成败	击破木村吉清、木村清久。	【BONUS-金钱】西北据点开门后接近目标敌将触发任务。



大坂の阵

难度 ★★★★★★★★★★

出战角色 片仓小十郎、伊达政宗、稻姬、藤堂高虎、柳生宗矩、真田信之、上杉景胜

胜利条件 击破丰臣秀赖、真田幸村。

败北条件 德川家康、德川秀忠、片仓小十郎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	城内潜入	击破甲斐姬等4名敌将。	–
02	大坂城制压	击破丰臣秀赖。	–
03	丰臣の维持	击破内藤元盛等4名敌将，防止前田利常等武将败走。	–
04	二代将军の夸り	击破真田幸村、女忍者，防止德川秀忠败走。	–
05	丰臣の最后	阻止丰臣秀赖到达撤退地点。	–
06	味方救援	防止立花宗茂、水野胜成败走，击破后藤又兵卫等4名敌将。	【BONUS-武器】目标敌将位于战场中央，开场接近即可触发任务。
07	工作妨害	击破风魔小太郎。	【BONUS-金钱】炮击开始后前往大坂城右上角，接近风魔小太郎后触发任务。
08	怀かしい颜	与早川殿协力，击破甲斐姬。	【BONUS-金钱】甲斐姬于战场中下侧诘所出现，接近后触发任务。
09	命が尽きる前に	控制片仓小十郎击破真田幸村。	【BONUS-金钱】控制角色必须为片仓小十郎，限制时间2分钟。

大树之章

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

天正壬午の乱

难度 ★★★

出战角色 上杉景胜、直江兼续、绫御前

胜利条件 击破北条氏康与真田昌幸，（更变后）击破真田幸村。

败北条件 德川家康、上杉景胜任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	连携确保	帮助上杉军与德川军合流，击破北条氏邦与猪俣邦宪。	–
02	无谋な若武者	我方武将败走前击破北条氏房等4名敌将。	–
03	北条の挟击策	阻止早川殿等4名敌将入侵踯躅崎馆。	其中3名会从地图右下角出现，必须提前命令副将前往进行阻拦，随后控制主将优先解决从另一侧入侵的甲斐姬。
04	上杉の力を示す	击破真田信之，防止本庄繁长败走。	–
05	猛攻之坚守	击破北条氏康、北条氏政以及北条氏直。	–
06	忧いを断つ	击破里见义赖与松田宪秀。	【BONUS-金钱】开场后迅速控制副将在战场下侧接近2武将触发，1分钟内击破即可。

实用技术

攻略透解

战国无双4-II

编号	任务名称	达成条件	备注
07	影の扇动	击破风魔小太郎、诹访赖忠以及木曾义昌。	【BONUS-武器】任务02开始后3名敌将会在战场左侧的3个地点出现，2分钟内接近并击破便可。
08	真田一族の猛攻	击破矢泽赖纲与矢泽赖康。	【BONUS-金钱】任务03完成后目标敌将会出现，接近并击破之。
09	北条の猛攻	阻止成田氏长与多目元忠入侵新府城与上杉本阵。	【BONUS-金钱】任务04开始后目标敌将会在战场中部出现，迅速接近并将他们击破。

小牧长久手の战い

难度 ★★★★★

出战角色 上杉景胜、直江兼续、绫御前、岛左近、宁宁、前田利家、加藤清正、黑田官兵卫、福岛正则、大谷吉继

胜利条件 击破德川家康。

败北条件 羽柴秀吉、石田三成、真田幸村、上杉景胜任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	军势を食い止めよ	击破菅沼定盈等敌将。	–
02	幸村を救え	救援真田幸村，击破井伊直政等5名敌将。	–
03	三成を救え	救援石田三成，击破稻姬、板仓胜重、酒井忠次。	–
04	小幡城を落とせ!	压制小幡城，击破织田信雄、服部半藏。	–
05	ここは通しません!	击破井伊直虎。	–
06	战线维持	压制中央据点，击破佐佐成政、平岩亲吉。	【BONUS-金钱】限制时间1分钟，目标敌将位于中央下侧据点中，提示据点开门后进入触发任务，任务01完成后触发不可。
07	上杉ここにあり	使用无双奥义击破敌兵。	【BONUS-金钱】2分钟内击破100人，进入战场北侧后触发。
08	忍び寄る影	阻止忍者队长接近石田三成。	【BONUS-武器】任务04开始后与战场左上角诘所出现，接近后触发任务。
09	最后の砦	击破本多忠胜。	【BONUS-武器】德川本阵开门后接近本多忠胜触发。

忍城の战い

难度 ★★★★★★

出战角色 上杉景胜、直江兼续、绫御前、真田幸村、女忍者、稻姬、石田三成、岛左近、真田信之、大谷吉继

胜利条件 击破成田长亲。

败北条件 石田三成、长束正家、上杉景胜任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	水攻め准备	护卫细川忠兴、加藤嘉明到达西南据点。	–
02	堤防を守れ・壹	击破柴崎和泉守、松田康长、松田康乡。	–
03	堤防を守れ・贰	击破酒卷韧负。	–
04	姬君の合流	阻止甲斐姬与早川殿合流。	–
05	狮子の子らを止めよ	阻止北条氏政等3名敌将到达天守城。	–
06	阎魔忍暗跃	阻止忍者队长与逆卷韧负合流。	【BONUS-金钱】任务03开始后，风魔小太郎登场的同时忍者队长于南侧诘所出现，接近后触发任务。
07	救援奔走・壹	击破正木丹波守、壬生义雄，防止佐竹义宣败走。	【BONUS-武器】中央据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务。
08	救援奔走・贰	击破伊藤政世、千叶直重，防止宇喜多秀家败走。	【BONUS-金钱】西北据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务。
09	绊の力	我方武将未败走的情况下胜利。	【BONUS-金钱】控制角色必须有石田三成，北条氏照、北条氏光登场时触发。
10	驱ける凶风	阻止风魔小太郎入侵丰臣本阵。	【BONUS-武器】援军到来后，风魔小太郎于南侧诘所出现，接近后触发任务。

长谷堂の战い

难度 ★★★★★★★★

出战角色：上杉景胜、直江兼续、绫御前、前田庆次

胜利条件：击破志村光安、鲑延秀纲，（更变后）我方所有武将到达西南据点，（更变后）击破伊达政宗。

败北条件：上杉景胜败走，更变后追加我方武将3人以上败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进军开始	突破菅泽山南据点，击破国见民部。	–
02	最上军一扫	击破盾丘光直等5名敌将。	–
03	长谷堂城制压	压制长谷堂城，击破志村光安、鲑延秀纲。	–
04	立ち上がれ兼续	阻止最上义康、氏家光氏、小国大膳入侵长谷堂城。	–
05	退路を开け	击破杂贺孙市。	–
06	菅泽山南砦を封锁せよ	封锁菅泽山南据点，击破伊达成实、留守政景。	限制时间2分钟。
07	骑马铁炮队を击退せよ	击破所有骑马铁炮队长。	–
08	怪しい影	阻止所有忍者队长到达撤退地点。	【BONUS-武器】入侵中央东侧空据点后触发任务。
09	最上の进军を止めよ	击破最上义光。	【BONUS-金钱】敌方增援出现后，最上义光于东北诘所登场，接近后触发任务。
10	殿军の勤め	击破敌兵。	【BONUS-金钱】2分钟击破200人，控制角色中有直江兼续、前田庆次，撤退开始时自动触发。
11	智の小十郎	击破片仓小十郎。	【BONUS-武器】任务06结束后，片仓小十郎开始进军，接近后触发任务。

大坂の阵

难度：★★★★★★★★★★

出战角色：上杉景胜、直江兼续、伊达政宗、稻姬、立花宗茂、藤堂高虎、柳生宗矩、真田信之、片仓小十郎、早川殿

胜利条件：击破丰臣秀赖，（更变后）击破真田幸村。

败北条件：德川家康、德川秀忠、上杉景胜任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	迫り来る敌を击破せよ!	击破木村重成等8名敌将。	–
02	据点を讨て!	压制西据点，击破少将、山川贤信、内藤元盛。	–
03	ここはあたしが守る	压制东曲轮，击破甲斐姬。	–
04	最后の奇袭	击破女忍者、风魔小太郎。	–
05	正面冲突	击破真田幸村等6名敌将。	–
06	忍びのかく乱	阻止风魔小太郎到达撤退地点。	【BONUS-武器】风魔小太郎开场后由战场下侧偏左诘所出现，之后向右侧移动，接近他后触发任务。
07	味方を救出せよ	击破仙石秀范、大谷吉治，防止井伊直孝败走。	【BONUS-武器】目标敌将位于战场中央，接近后触发任务。
08	势いに负けないで	击破真田丸诘所中的敌兵。	【BONUS-金钱】2分钟击破100人，真田丸开门后进入触发任务。
09	友だから	控制直江谦续击破真田幸村。	【BONUS-金钱】控制武将必须为直江谦续，真田幸村再次出现后接近其触发任务。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

贤人之章

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

木津川口の战い

难度：★★★
出战角色：小早川隆景、毛利元就
胜利条件：击破竹中半兵卫，更变后追加击破黑田官兵卫。
败北条件：毛利元就、小早川隆景、毛利辉元任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	上陆	击破前田利家、织田信忠。	–
02	中央砦へ	击破浓姬、金森长近。	–
03	不安な追击	击破佐佐成政、前田利长、川尻秀隆。	–
04	铁甲船袭来	击破柴田胜家等5名敌将。	–
05	牺牲はひとりも出さない	护卫所有民兵到达撤退地点。	–
06	この期を逃すな	压制铁甲船，击破明智光秀。	–
07	毛利辉元の危机	击破菅屋长赖、长谷川秀一。	【BONUS–武器】目标敌将会在开场后由毛利辉元右侧诘所出现，可让毛利元就在诘所旁等待，与敌将接近后触发任务。
08	静かな砦	压制东据点，击破村井贞胜、蒲生氏乡。	【BONUS–金钱】任务02完成后，目标敌将未登场前进入东据点后触发。
09	再び毛利辉元の危机	阻止中川重政、丹羽长秀接近毛利辉元。	【BONUS–武器】目标敌将由战场下侧诘所出现，接近后触发任务。
10	两军军师、あいまみえる	控制小早川隆景击破黑田官兵卫、竹中半兵卫。	【BONUS–金钱】控制武将必须为小早川隆景，目标敌将进军后触发。
11	猿の船	击破羽柴秀吉。	【BONUS–金钱】敌方本阵开门后，进入战场左侧最深处铁甲船与秀吉接近后触发。

备中高松城の战い

难度：★★★★★
出战角色：小早川隆景、毛利元就
胜利条件：击破羽柴秀吉。
败北条件：毛利元就、小早川隆景、毛利辉元、清水宗治任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	本阵确保	引诱福岛正则至林道，援护毛利辉元到达堤防前据点。	–
02	包围构筑	压制东南据点，击破加藤嘉明、木下备中。	–
03	ねね击破	击破宁宁。	–
04	忠臣を守れ	阻止石田三成、大谷吉继接近清水宗治。	–
05	本阵を守る军师	击破黑田官兵卫。	–
06	情报を封ず	阻止桑山重晴、花房识秀到达东南据点。	【BONUS–武器】目标敌将出现在战场东侧，接近后触发任务。
07	中央砦突破	突破中央据点，击破堀尾吉晴、生驹亲正。	【BONUS–金钱】入侵中央据点后触发任务。
08	南砦突破	突破南据点，击破堀秀政、中村一氏。	【BONUS–金钱】入侵南据点后触发任务。
09	大将を守れ	阻止栗山利安、母里太兵卫入侵毛利本阵。	【BONUS–武器】目标敌将出现在中央据点附近，接近后触发任务。

四国征伐

难度：★★★★★★
出战角色：小早川隆景、黑田官兵卫、石田三成、岛左近、宁宁、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎、大谷吉继
胜利条件：击破长宗我部元亲。
败北条件：小早川隆景、羽柴秀长、蜂须贺小六任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进路を开け	击破福留仪重等敌将。	–
02	伏兵击破	击破柳生宗矩。	–
03	团结を断つ	引诱小少将至被北侧据点后击破。	–
04	天下人の战	击破香宗我部亲泰等敌将。	–
05	少女の意地	击破加拉夏。	–
06	女の意地	击破小少将。	–
07	左近奋起	控制岛左近使用无双奥义击破柳生宗矩。	【BONUS–金钱】控制武将必须为岛左近。
08	船を守る	阻止焙烙兵入侵一船。	【BONUS–武器】毛利军开始进军后，焙烙兵由本阵西南诘所出现，接近后触发任务。
09	海上に浮かぶ砦	压制海上据点，击破佐竹亲直。	【BONUS–金钱】目标武将位于战场中央右下的据点中，击破据点的门守备头后进入触发任务。
10	战术の基本	阻止中岛可之助与加拉夏合流。	【BONUS–金钱】控制武将必须为黑田官兵卫，小少将第二次登场后，中岛可之助从加拉夏东侧诘所出现，接近后触发任务。
11	ねね奋起	控制宁宁击破久武亲直。	【BONUS–金钱】控制武将必须为宁宁，限制时间30秒，完成任务05后自动触发。
12	压胜せよ	击破长宗我部元亲。	【BONUS–武器】击破加拉夏后，在进入战场左下敌阵与长宗我部元亲接近后触发，限制时间2分钟。

九州征伐

难度：★★★★★★★★
出战角色：小早川隆景、黑田官兵卫、石田三成、岛左近、宁宁、前田利家、长宗我部元亲、立花宗茂、立花訚千代、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎、大谷吉继
胜利条件：击破岛津义久，更变后为击破岛津丰久。
败北条件：毛利辉元、大友义统、小早川隆景任一人败走。

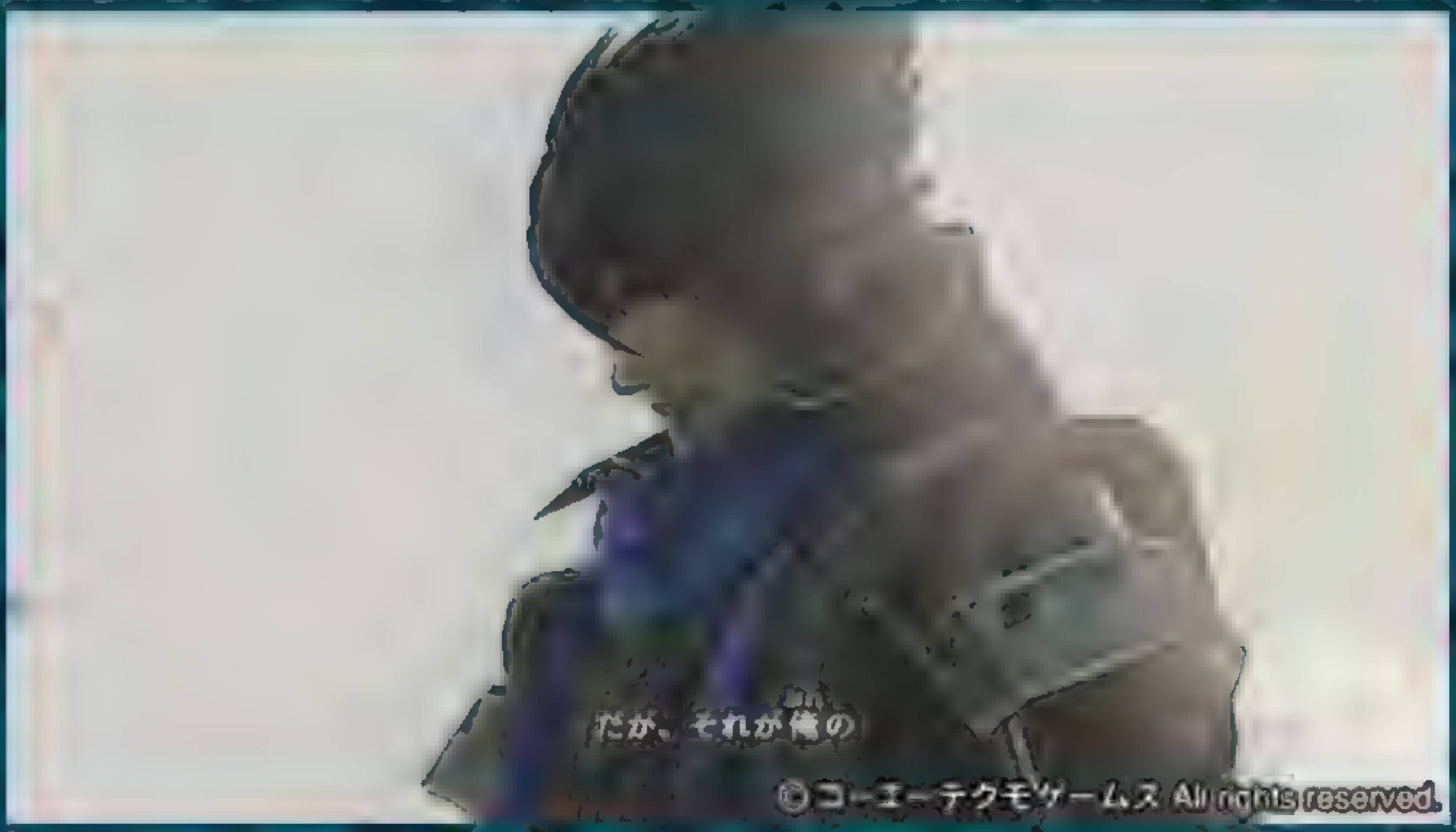
编号	任务名称	达成条件	备注
01	罠に飞び込む	救援大友义统，击破伊集院忠栋等5名敌将。	–
02	逆转の包围阵	击破新纳忠元等4名敌将。	–
03	鬼の牙を拔く	毛利辉元到达岩屋城前击破岛津家久等4名敌将。	–
04	これも军师の仕事	突破南据点，击破所有铁炮队长。	–
05	鬼の首を狙う	击破岛津忠长、山田有信，接近岛津义久。	限制时间2分钟。
06	地の利は岛津に	阻止岛津以久接近毛利辉元。	【BONUS–武器】岛津以久会通过战场左下的隐藏道路接近目标。
07	计画遂行	阻止岛津忠恒、猿渡信光入侵立花山城东据点。	【BONUS–金钱】完成任务02后目标敌将朝战场上册据点开始进军，接近后触发任务。
08	后方注意	击破梓山久高、秋月种实。	【BONUS–金钱】任务03完成后于战场西北角出现，接近后触发任务。
09	さらに一手	击破岩屋城南的敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟内击破200人，任务03开始后前往战场右下角触发。
10	鬼に挑む	在击破岛津义久前击破岛津义弘。	【BONUS–武器】目标敌将会出现在城中，接近并击破便可。

小田原征伐

难度 ★★★★★★★★★★
出战角色 小早川隆景、黑田官兵卫、石田三成、岛左近、宁宁、前田利家、长宗我部元亲、立花宗茂、立花訚千代、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎、大谷吉继
胜利条件 击破北条氏康。
败北条件 丰臣秀吉、丰臣秀次、小早川隆景任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流。	–
02	二の丸守るは熊の姫	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄。	–
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎。	–
04	天守を抜く	击破早川殿等4名敌将。	–
05	包囲阵坚守	阻止我方武将败走，击破北条氏邦等3名敌将。	【BONUS–金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之。
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将在战场三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成。
07	一夜城を守りきれ	阻止风魔小太郎入侵一夜城。	【BONUS–武器】任务03开始后先将风魔小太郎击破一次，之后派副将在战场左上角一夜城通路口等待任务触发，之后击破目标敌将便可。
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世。	【BONUS–金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可。
09	民を守る策	控制小早川隆景在民兵败北前击破北条氏光、北条氏忠。	【BONUS–金钱】控制武将必须为小早川隆景，关卡最后触发，之后击破目标敌将便可。

忠节之章



©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

小谷城の战い

难度 ★★★
出战角色 藤堂高虎、阿市、大谷吉继
胜利条件 击破所有敌武将，（更变后）到达撤退地点。
败北条件 浅井长政、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	味方が交战中	击破丹羽秀长、安藤守就、堀秀政，救出雨森清贞。	–
02	狼藉者がやってくる・壹	阻止柴田胜家、前田利家接近浅井长政。	–
03	狼藉者がやってくる・贰	阻止浓姬、森兰丸接近浅井长政。	–
04	小天守阁での战い	击破竹中半兵卫、佐佐成政。	–
05	光秀を倒せ	击破明智光秀。	–
06	地下道の战い	确保撤退地点，击破明蒲生氏乡等4名敌将。	–
07	且元を救え	击破泷川一益，救出片桐且元。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场右下，接触并击破便可。
08	ねねの强袭	击破宁宁本体。	【BONUS–武器】浅井长政开始撤退后，在战场左下角后触发任务。
09	久政を救え	击破氏家直昌，救出浅井久政。	【BONUS–金钱】氏家直昌登场后，与其接近触发任务。
10	纲亲を救え	击破织田信忠，救出北海纲亲。	【BONUS–金钱】织田信忠登场后，与其接近触发任务。
11	秀吉击破	击破羽柴秀吉。	【BONUS–武器】秀吉会出现在战场右上角的据点中，接近并击破便可。

长筱の战い

难度 ★★★★★
出战角色 藤堂高虎、阿市、服部半藏、羽柴秀吉、本多忠胜、德川家康、宁宁、黑田官兵卫、井伊直虎、井伊直政、大谷吉继
胜利条件 击破武田胜赖。
败北条件 织田信长、德川家康、奥平信昌、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	地狱の开幕	击破守护鸢巢山据点西门的三枝昌贞。	–
22	鸢ヶ巢山砦制压	与酒井忠次合作，击破鸢巢山砦中的河洼信实与名和宗安。	–
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞。	–
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉。	–
05	兵士たちの觉悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵。	–
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰。	–
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者。	【BONUS–武器】任务3开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可。
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近。	【BONUS–武器】击破女忍后接近右边据点，对话结束据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可。
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家。	【BONUS–金钱】任务4开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可。
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点。	【BONUS–金钱】武田家本阵开门后接近目标武将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点。

贱ヶ岳の战い

难度 ★★★★★★
出战角色 藤堂高虎、大谷吉继、加藤清正、羽柴秀吉、石田三成、宁宁、黑田官兵卫、福岛正则
胜利条件 击破柴田胜家，更变后追加击破阿市。
败北条件 羽柴秀吉、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	贱ヶ岳砦救援	击破拜乡家嘉、山路将监，防止桑山重晴败走。	–
02	鬼玄蕃たちの攻势	击破佐久间盛政等5名敌将。	–
03	お市を救うために	包围柴田本阵，击破金森长近等6名敌将。	–
04	仁义を通す	击破前田利家。	限制时间2分钟。
05	头上注意	抵挡奇袭，击破不破直光。	【BONUS–金钱】开场让副将接近目标敌将后触发。
06	岩崎山砦救援	援护高山重友到达羽柴本阵。	【BONUS–武器】接近高山重友后触发，之后清理掉其前往本阵通路上的敌将便可。

编号	任务名称	达成条件	备注
07	秀吉包围网	击破织田信孝、泷川一益、泷川益氏。	【BONUS-金钱】任务03开始后于下侧以及右侧诘所登场，必须在目标敌将入侵本阵前与他们接触才可触发任务。
08	倾奇者猛进	阻止前田庆次入侵羽柴本阵。	【BONUS-武器】前田庆次在前田利家被击破后由战场右上诘所出现，接近后触发任务。

九州征伐

难度 ★★★★★★★★

出战角色 藤堂高虎、加藤清正、大谷吉继、丰臣秀吉、石田三成、宁宁、黑田官兵卫、福岛正则

胜利条件 击破岛津义久。

败北条件 丰臣秀吉、立花宗茂、由布惟信、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	城门突破	击破守护中央据点的山田有信、种子岛久时。	–
02	立花军救援	击破桦山久高、野村忠敦、猿渡信光，阻止内田镇家、高野太膳败走。	–
03	立花山城救援	击破新纳忠元、颖娃久虎，阻止由布惟信败走。	–
04	鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家久、岛津忠长。	–
05	岛津の意地	击破岛津义弘。	–
06	转ばぬ先の杖	牵制岛津军，击破岛津忠辰、高桥种冬。	【BONUS-金钱】目标敌将位于战场南侧，开场接近后触发任务。
07	立花山城南砦突破	突破立花山城南据点，击破伊集院忠栋、上井觉兼。	【BONUS-金钱】限制时间1分钟，入侵立花山城南据点时触发。
08	立花山城东砦突破	突破立花山城东据点，击破星野吉实、星野吉兼。	【BONUS-金钱】入侵立花山城东据点时触发。
09	岛津一の智者	阻止岛津岁久、岛津忠恒入侵丰臣本阵。	【BONUS-武器】我军包围岩屋城后，目标敌将所在据点开门，接近后触发任务。
10	风神の弟	击破风魔小太郎，阻止立花直次败走。	【BONUS-武器】立花山城东据点开门后，立花直次出现在东北诘所附近，接近他后触发任务。

关ヶ原の战い

难度 ★★★★★★★★★★

出战角色 藤堂高虎、加藤清正、本多忠胜、福岛正则、井伊直政

胜利条件 击破石田三成。

败北条件 德川家康、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	开战	击破岛津丰久等5名敌将。	–
02	三成に过ぎたるもの	压制北部战场，击破岛左近。	限制时间为2分钟，岛左近位于战场左上角。
03	不稳	阻止伊藤盛正等4名敌将入侵东砦。	–
04	秘策	防止生驹一正、奥平贞治、金森长近败走，击破大谷吉继等5名敌将。	–
05	弱点	击破大谷吉治与长束正家。	–
06	进击の鬼岛津	击破岛津丰久等5名敌将，阻止岛津义弘到达撤退地点。	–
07	北东砦の攻防	与山内一丰、田中吉政协力，击破氏家行广、长宗我部盛亲。	【BONUS-金钱】任务02开始后可触发，目标敌将位于战场中上据点中，接近并击破之。
08	本命	与浅野幸长、池田辉政协力，击破堀田盛高、斋村政广、织田信包。	【BONUS-金钱】出现提示后目标敌将会出现在战场右上角，接近并击破便可。
09	试游	控制藤堂高虎击破大谷吉继。	【BONUS-武器】控制武将必须为藤堂高虎，大谷吉继开始进军后与其接触便可。
10	决死	击破岛左近等5名敌将。	【BONUS-金钱】大谷吉继被击破后，岛左近会从战场左上侧诘所出现并迅速向东军本阵进军，必须在其进入本阵前接近他才可触发任务。

约束之章

关东防卫战

难度 ★★★

出战角色 早川殿、甲斐姬、北条氏康、风魔小太郎

胜利条件 击破上杉谦信、绫御前、上杉景胜。

败北条件 北条氏康、北条氏政、早川殿、北条三郎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	たいそうなご挨拶	击破上杉谦信与所有骑马队长。	–
02	姊上、さすが！	击破直江景纲、北条高广、色部胜长，防止北条三郎败走。	–
03	莲池での战い	夺回莲池，击破所有阴阳师。	–
04	小峰曲轮での战い	击破杉宪政、佐竹义重。	限制时间3分钟。
05	上杉军总攻击	阻止直江谦续5名等敌将入侵本丸。	–
06	舍曲轮での战い	夺回舍曲轮，击破由良成繁、本庄繁长。	【BONUS-金钱】上杉军开门后前往目标敌将所在地点触发任务。
07	诱い出せ	在小蜂曲轮内击破佐野昌纲。	【BONUS-武器】目标武将位于战场左侧，上杉军开门后与其接近触发任务。
08	信赖厚き北条军	援护荷驮兵到达目标地点。	【BONUS-武器】进入战场东北区域时自动触发，必须尽早进入。
09	当主同士	控制北条氏康使用无双奥义击破上杉谦信。	【BONUS-金钱】控制武将必须为北条氏康，与上杉谦信接近后触发。

御馆の乱

难度 ★★★★★

出战角色 早川殿、甲斐姬、北条氏康、风魔小太郎

胜利条件 击破上杉景胜，（更变后）上杉景虎到达撤退地点。

败北条件 上杉景虎、早川殿败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进击	据点压制，击破中央东侧据点内敌兵。	–
02	三兄弟	三之丸压制，与北条氏政等武将协力击破斋藤朝信等4名敌武将。	–
03	家族	二之丸压制，击破安田显元、色部长实、新发田长敦。	–
04	一转	击破小山田信茂等5名敌将。	–
05	景虎	击破小幡信贞等敌将，防止上杉宪政败走。	–
06	伏击	击破武田胜赖、真田信之。	–
07	夺还	压制北据点，击破山本寺景长、水原亲显。	【BONUS-金钱】开场入侵北据点后即可触发任务。
08	追击	阻止直江信纲到达西北据点。	【BONUS-武器】完成任务07后与左侧的直江信纲接触即可触发任务。
09	亲子	与绫御前协力，击破真田昌幸、真田幸村。	【BONUS-武器】绫御前接近目标敌将后触发。
10	对峙	控制早川殿击破上杉景胜、直江兼续。	【BONUS-金钱】控制武将必须为早川殿，接近敌将后触发。

忍城の战い

难度 ★★★★★★
出战角色 早川殿、甲斐姫、风魔小太郎
胜利条件 击破石田三成。
败北条件 成田长亲、早川殿、甲斐姫任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	民を守れ	击破细川忠兴、加藤嘉明、胁坂安治，防止民兵败走。	–
02	民と共に	援护民兵到达堤防。	–
03	流れを与えぬ	阻止大谷吉继到达工作地点。	–
04	仪の突进	阻止直江兼续、佐竹义宣到达西侧据点。	–
05	军神の子	突破南侧关口，击破上杉景胜。	–
06	左近の献身	击破岛左近。	–
07	二将救援	击破池田辉政、浅野长政，防止酒卷、柴崎败走。	【BONUS–金钱】任务01完成后，接触位于战场西侧的目标敌将后触发。
08	三将と共に	酒卷韧负、正木丹波守、柴崎和泉守未败走的情况下胜利。	【BONUS–金钱】控制武将必须为甲斐姬，任务07完成后触发。
09	新婚夫妇	阻止稻姬与真田信之合流。	【BONUS–武器】女忍者登场后稻姬会从西侧诘所出现，接近她或真田信之后触发。
10	潜むくのいち	击破女忍者。	【BONUS–武器】女忍者从北条本阵南侧的诘所登场后，接近她时触发。
11	关东に吹く风	控制风魔小太郎阻止真田幸村入侵天守。	【BONUS–金钱】控制武将必须为风魔小太郎，接近真田幸村后触发。

第二次上田城の战い

难度 ★★★★★★★★
出战角色 早川殿、稻姬、服部半藏、柳生宗矩、真田信之
胜利条件 击破真田昌幸，（更变后）击破甲斐姬、真田幸村。
败北条件 德川秀忠、早川殿任一人败走，更变后追加真田幸村到达目标地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	北上	压制中央据点与北侧据点，击破堀田兴重、田新八、池田长门。	–
02	户石城に幸村あり	压制户石城，击破真田幸村。	–
03	时间稼ぎ	阻止女忍者、根津甚八接近德川秀忠。	–
04	攻势を凌げ	击破唐泽玄蕃等4名敌将。	–
05	城内は忍びだらけ	击破雾隐才藏，防止土井利胜等武将败走。	–
06	追うものたち	击破女忍者、笕十藏、由利镰之介。	–
07	沉默の砦	压制东侧据点，击破野吕兵库、马场总市。	【BONUS–武器】击破真田幸村后，目标敌人于东据点出现，接近后触发任务。
08	曲者发见	击破穴山小助与所有忍者队长。	【BONUS–金钱】上田城开门后，进入城中间的隐藏通道与目标敌人接近后触发任务。
09	隐し通路の先に	击破来福寺左京、横谷幸重。	【BONUS–金钱】上田城开门后，由城中隐藏通道进入战场左上角后触发任务。
10	真田兄弟の战い	控制真田信之击破真田幸村。	【BONUS–金钱】控制武将必须为真田信之。
11	表里比兴の男	击破真田昌幸。	【BONUS–武器】位于战场左侧，接近后触发任务。

大坂の阵

难度 ★★★★★★★★★★
出战角色 早川殿、上杉景胜、稻姬、伊达政宗、德川家康、直江兼续、立花宗茂、藤堂高虎、柳生宗矩、真田信之、片仓小十郎
胜利条件 击破丰臣秀赖，（更变后）击破甲斐姬。
败北条件 德川家康、德川秀忠、早川殿任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	迫り来る敌を击破せよ！	击破木村重成等8名敌将。	–
02	据点を讨て！	压制西据点，击破小少将、山川贤信、内藤元盛。	–
03	ここはあたしが守る	压制东曲轮，击破甲斐姬。	–
04	最后の奇袭	击破女忍者、风魔小太郎。	–
05	正面冲突	击破真田幸村等6名敌将。	–
06	忍びのかく乱	阻止风魔小太郎到达撤退地点。	【BONUS–武器】风魔小太郎开场后由战场下侧偏左诘所出现，之后向右侧移动，接近他后触发任务。
07	味方を救出せよ	击破仙石秀范、大谷吉治，防止井伊直孝败走。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场中央，接近后触发任务。
08	势いに负けないで	击破真田丸诘所中的敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟击破100人，真田丸开门后进入触发任务。
09	家族だから	控制早川殿使用无双奥义击破甲斐姬。	【BONUS–金钱】控制武将必须为早川殿，甲斐姬第三次出现后触发任务。

盟友之章

山崎の战い

难度 ★★★
出战角色 大谷吉继、石田三成、羽柴秀吉、岛左近、宁宁、加藤清正、福岛正则
胜利条件 击破明智光秀。
败北条件 羽柴秀吉、大谷吉继任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	麓で奋战	击破天王山麓的敌兵。	需要击破200人。
02	参道诱引	在山道击破柴田胜定、安田国继、小川佑忠。	–
03	山顶夺还	击破伊势贞兴、明智茂朝、阿闭贞大。	–
04	长宗我部来袭	击破长宗我部元亲等4名敌将，防止黑田官兵卫败走。	–
05	明智军の瓦解	击破加拉夏等5名敌将。	–
06	山顶への道	击破津田信春、津田重久、御牧兼显	【BONUS–金钱】限制时间2分钟，目标敌将位于战场左侧的通道中，接近后触发任务。
07	山顶部队援护	援护山顶部队进军，击破小少将等3名敌将。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场东北角，待其开始进军后接近即可触发任务。
08	伏兵发见	击破柳生宗矩。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场右下侧据点，击杀门守备头后进入触发，击破便可。
09	阿吽の呼吸	大谷吉继、石田三成协力使用无双最终奥义击破明智光秀。	【BONUS–金钱】控制角色必须为大谷吉继、石田三成，关卡最后接近明智光秀触发。

小牧长久手の战い

难度 ★★★★★
出战角色 大谷吉继、藤堂高虎、羽柴秀吉、宁宁、前田利家、加藤清正、黑田官兵卫、福岛正则
胜利条件 击破德川家康、织田信雄。
败北条件 羽柴秀吉、羽柴秀长、石田三成、大谷吉继任一人败走，更变后追加德川家康到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进军准备	击破大须贺康高、榊原康政、板仓胜重。	–
02	别动队を救え	突破中央据点，击破渡边守纲等4名敌将。	–
03	别动队の反击	与别动队的羽柴秀次、堀秀政协力，击破丹羽氏重等4名敌将。	–
04	信雄撤退阻止	阻止织田信雄到达小牧山城。	–
05	本阵急袭	阻止本多忠胜等3名敌将入侵乐田城。	–
06	砦夺取	击破石川数正、酒井忠次。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，目标武将位于战场左上方的据点中，任务02开始后据点开门，之后接近敌将触发任务。
07	影の奇袭	击破服部半藏。	【BONUS–武器】任务02中服部半藏会从战场左侧诘所出现并袭击羽柴秀吉，迅速接近后触发任务。
08	战国最强の娘	击破稻姬。	【BONUS–武器】任务04开始后稻姬出现在战场左下角，接近后触发任务。

四国征伐

难度 ★★★★★★
出战角色 大谷吉继、石田三成、岛左近、宁宁、加藤清正、黑田官兵卫、福岛正则、藤堂高虎、小早川隆景
胜利条件 击破长宗我部元亲。
败北条件 大谷吉继、羽柴秀吉、蜂须贺小六任一人败走，更变后追加羽柴秀长败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进路を开け	击破福留仪重等敌将。	–
02	伏兵击破	击破柳生宗矩。	–
03	团结を断つ	引诱小少将至被北侧据点后击破。	–
04	天下人の战	击破香宗我部亲泰等敌将。	–
05	少女の意地	击破加拉夏。	–
06	女の意地	击破小少将。	–
07	左近奋起	控制岛左近使用无双奥义击破柳生宗矩。	【BONUS–金钱】控制武将必须为岛左近。
08	船を守る	阻止焙烙兵入侵一船。	【BONUS–武器】毛利军开始进军后，焙烙兵由本阵西南诘所出现，接近后触发任务。
09	海上に浮かぶ砦	压制海上据点，击破佐竹亲直。	【BONUS–金钱】目标武将位于战场中央右下的据点中，击破据点的门守备头后进入触发任务。
10	战术の基本	阻止中岛可之助与加拉夏合流。	【BONUS–金钱】控制武将必须为黑田官兵卫，小少将第二次登场后，中岛可之助从加拉夏东侧诘所出现，接近后触发任务。
11	ねね奋起	控制宁宁击破久武亲直。	【BONUS–金钱】控制武将必须为宁宁，限制时间30秒，完成任务05后自动触发。
12	压胜せよ	击破长宗我部元亲。	【BONUS–武器】击破加拉夏后，在进入战场左下敌阵与长宗我部元亲接近后触发，限制时间2分钟。

忍城の战い

难度 ★★★★★★★★
出战角色 大谷吉继、石田三成、真田幸村、宁宁、稻姬、岛左近、直江兼续、加藤清正、福岛正则、真田信之、上杉景胜
胜利条件 击破成田长亲。
败北条件 石田三成、长束正家、大谷吉继任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	水攻め准备	护卫细川忠兴、加藤嘉明到达西南据点。	–
02	堤防を守れ・壹	击破柴崎和泉守、松田康长、松田康乡。	–
03	堤防を守れ・贰	击破酒卷韧负。	–
04	姬君の合流	阻止甲斐姬与早川殿合流。	–
05	狮子の子らを止めよ	阻止北条氏政等3名敌将到达天守城。	–
06	阎魔忍暗跃	阻止忍者队长与逆卷韧负合流。	【BONUS–金钱】任务03开始后，风魔小太郎登场的同时忍者队长于南侧诘所出现，接近后触发任务。
07	救援奔走・壹	击破正木丹波守、王生义雄，防止佐竹义宣败走。	【BONUS–武器】中央据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务。
08	救援奔走・贰	击破伊藤政世、千叶直重，防止宇喜多秀家败走。	【BONUS–金钱】西北据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务。
09	绊の力	我方武将未败走的情况下胜利。	【BONUS–金钱】控制角色必须有石田三成，北条氏照、北条氏光登场时触发。
10	驱ける凶风	阻止风魔小太郎入侵丰臣本阵。	【BONUS–武器】援军到来后，风魔小太郎于南侧诘所出现，接近后触发任务。

关ケ原の战い

难度 ★★★★★★★★★★
出战角色 大谷吉继、石田三成、岛左近、立花訚千代、小少将
胜利条件 击破德川家康。
败北条件 石田三成、大谷吉继、岛左近任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	战力削减	击破细川忠兴等3名敌将。	限制时间2分钟。
02	仲间を救い出せ	击破浅野幸长等3名敌将，防止小西行长、宇喜多秀家败走。	–
03	里切り者扫讨	击破小早川秀秋等6名敌将。	–
04	岛津说得	说服岛津军，击破井伊直政。	–
05	毛利说得	说服毛利军，击破加藤清正、福岛正则。	–
06	本阵突入	击破本多忠胜。	–
07	伏兵援护	护卫蒲生赖乡、大谷吉治到达东北诘所。	【BONUS–武器】目标我方武将位于战场上侧，控制副将接触后触发任务，之后清理掉通往东北据点道路上的武将与持旗兵即可。
08	仪の战	我方武将 无人败走的情况下取得胜利。	【BONUS–武器】任务03之后保证无人败走即可。
09	增援击破	阻止松平忠吉等3名敌将到达东军本阵。	【BONUS–金钱】西军反击开始后，目标敌将出现在战场南侧中央据点中，接近后触发任务。
10	总大将を守れ	阻止金森长近、山内一丰、古田识部接近石田三成。	【BONUS–金钱】控制武将中没有石田三成，目标敌将出现后接近触发。
11	同朋との决着	控制大谷吉继击破藤堂高虎。	【BONUS–金钱】控制武将必须为大谷吉继，藤堂高虎再次出现后触发任务。

百花缭乱之章

© コーエーテクモゲームス All rights reserved

挂川城の战い

难度 ★★★★
出战角色 加拉夏、井伊直虎、稻姬
胜利条件 击破北条氏康、今川氏真。
败北条件 德川家康、加拉夏任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	地下から侵入	击破清水康英等5名敌将。	–
02	寝返り欢迎	击破与德川军敌对的5名武将。	–
03	总大将急袭	击破大道寺政繁等敌将。	–
04	氏真を利用	避开今川氏真，击破安倍元真、冈部正纲。	–
05	甲斐姬の奋斗	击破甲斐姬。	–
06	早川殿の思い	击破早川殿。	–
07	风魔の奇袭	击破风魔小太郎。	【BONUS–武器】限制时间1分钟，风魔小太郎第一次会从北侧诘所登场并向松平康信进军，此时接近他后触发任务。
08	家康の决意	阻止德川军的敌对武将到达撤退地点。	【BONUS–金钱】北条军开门后敌武将开始撤退，与他们接近后触发任务，击破除朝仓在重、铃木重时以外的武将。
09	主君のため	阻止今川氏真与朝比奈康朝合流。	【BONUS–武器】今川氏真于天守再次登场后，目标敌将于忍道附近的诘所出现，接近后触发任务。
10	混沌、再び	阻止风魔小太郎接近我方总大将。	【BONUS–金钱】风魔小太郎第二次会从西南诘所登场，接近他后触发任务。

神流川の战い

难度 ★★★★★
出战角色 加拉夏、井伊直虎、小少将、女忍者、稻姬
胜利条件 击破北条氏康，更变后追加击破甲斐姬、早川殿。
败北条件 泷川一益、加拉夏任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	真田军の初阵	击破山角定胜、石卷康敬、狩野泰光，防止泷川益氏败走。	–
02	信之の作战	击破接近军配山南据点的北条氏邦。	–
03	北条の结束	击破北条氏政。	–
04	女子刈り	击破甲斐姬、早川殿。	–
05	後退命令	击破猪俣邦宪等4名敌将。	–
06	笑う狮子の牙	击破远山友政、伊势贞运、松田康乡。	–
07	昌幸を救援せよ	击破大谷带刀、御宿政友，防止真田昌幸败走。	【BONUS–武器】我军本阵南面开启后，接近目标敌将触发。
08	疾风のごとく	控制女忍者击破甲斐姬。	【BONUS–金钱】控制武将必须为女忍者，从忍道接近甲斐姬后触发。
09	一益の误算	击破大道寺政繁、垪和氏续、松田宪秀，防止泷川一益败走。	【BONUS–金钱】任务05开始后，目标敌将会出现在泷川一益附近，接近后触发任务。
10	人生の先辈	协力使用无双奥最终义击破风魔小太郎。	【BONUS–武器】任务06完成后，风魔小太郎从东南诘所登场，此时触发任务。

贱ヶ岳の战い

难度 ★★★★★★★
出战角色 加拉夏、井伊直虎、小少将、女忍者、稻姬、甲斐姬、早川殿
胜利条件 击破柴田胜家、阿市。
败北条件 羽柴秀吉、加拉夏任一人败走，更变后追加羽柴秀长败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、佐久间安政，阻止中川清秀败走。	–
02	贱ヶ岳乌でを夺还せよ	夺回贱岳，击破德山秀现。	–
03	分かつてくれ利家	击破前田利家。	–
04	上杉との密约	直江谦续体力一半以下前击破4名敌武将。	–
05	鬼柴田の砦攻め	阻止柴田胜政入侵岩崎山砦。	【BONUS–武器】任务01开始后，目标敌将由战场东南角诘所出现，接近后触发任务。
06	女の子力全开	使用无双奥义击破敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟击破200人，任务01后触发。
07	倾奇者、推参！	击破前田庆次。	【BONUS–武器】任务03开始后接近前田庆次并对其造成一定伤害后触发任务，之后击破便可。
08	鬼柴田の骑马突击	击破毛受胜照与所有骑马队长。	【BONUS–金钱】任务04开始后，目标敌将从战场西北处诘所出现，接近后触发任务。

天正华合战

难度 ★★★★★★★★
出战角色 加拉夏、井伊直虎、小少将、阿市、女忍者、稻姬、甲斐姬、早川殿
胜利条件 击破宁宁，更变后追加击破浓姬，（更变后）击破丰臣秀吉。
败北条件 加拉夏、井伊直虎、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	九人目の仲间	击破立花訚千代。	限制时间2分钟。
02	小手调べ	击破敌兵。	2分钟击破200人。
03	十人目の仲间	使用无双奥义击破阿国。	–
04	十一人目の仲间	说得绫御前，击破其他敌将。	–
05	十二人目の仲间	阻止浓姬等敌将入侵我方本阵。	–
06	十三人目の仲间	连击数达到要求时击破宁宁。	要求连击数为300。
07	自ら动く总大将	阻止宁宁到达撤退地点。	【BONUS–武器】任务03完成后宁宁会朝右上侧移动，接近后触发任务。
08	ねねに负けてられない	援护雾隐才藏到达中央据点。	【BONUS–金钱】任务07达成后触发，击破中央北侧据点的敌将便可。
09	仲间は多いほうがいい	找到并击破所有女忍者。	【BONUS–金钱】位于战场左上角区域，限制时间2分钟，与女忍者接近后触发任务。
10	阿国のおしかり	援护阿国接近石川五右卫门。	【BONUS–金钱】必须完成任务03，石川五右卫门登场后触发。
11	久しぶりの喧哗	击破浓姬，防止绫御前败走。	【BONUS–武器】必须完成任务04，浓姬登场后触发。
12	お归りください	控制井伊直虎击破丰臣秀吉。	【BONUS–武器】控制武将必须为井伊直虎。

ガラシャ救出战

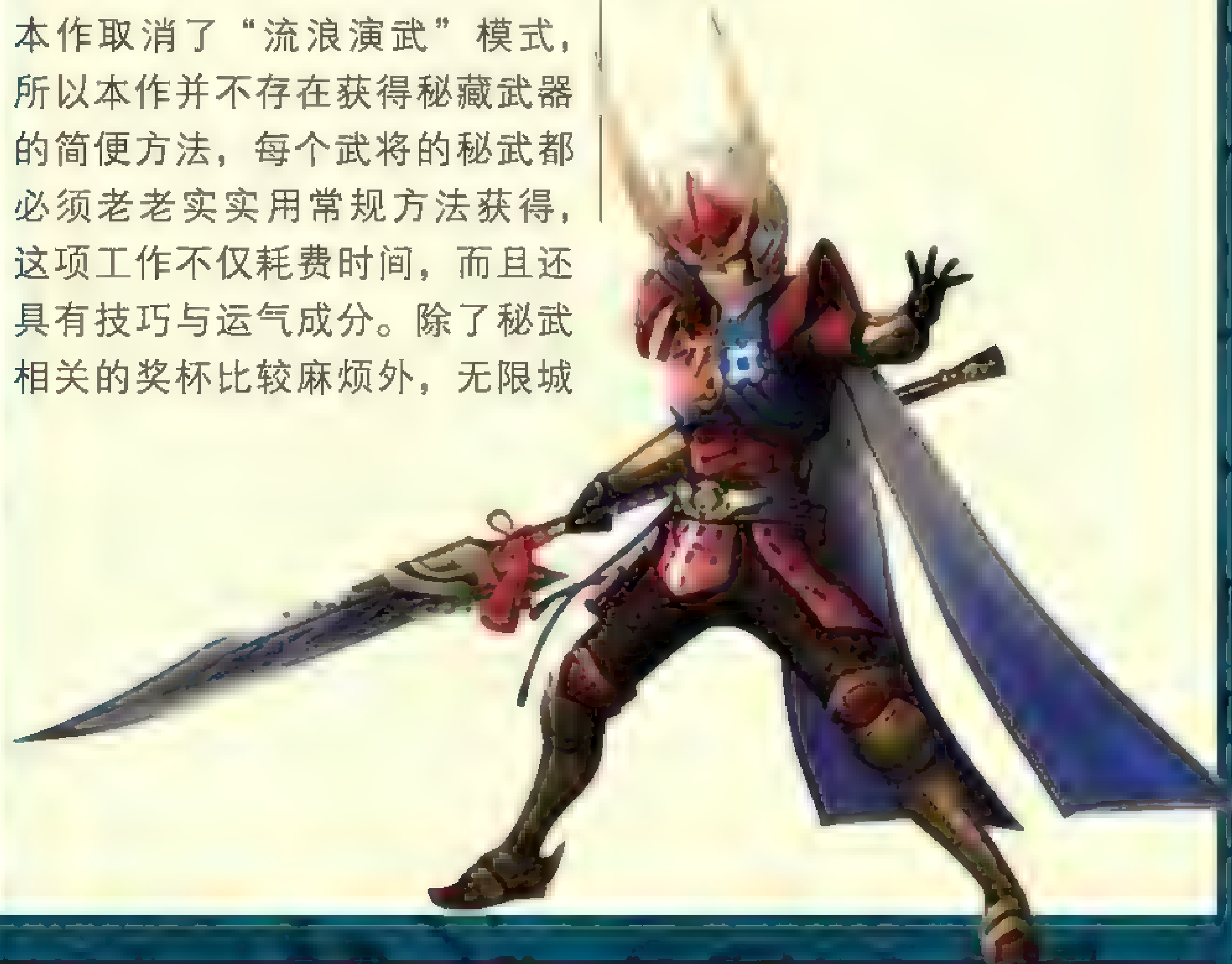
难度：★★★★★★★★★★

出战角色：加拉夏、小少将、井伊直虎、阿市、阿国、女忍者、浓姬、稻姬、立花訚千代、宁宁、甲斐姬、绫御前、早川殿

编号	任务名称	达成条件	备注
01	脱出	击破宇喜多秀家、吉川广家、锅岛胜茂	限制时间2分钟。
02	直传	引诱小西行长等3名敌将至东南部，之后击破。	–
03	乱入	击破赤座直保等4名敌将。	–
04	奋迅	控制加拉夏击破四天王寺内的敌兵。	–
05	间近	击破前田玄以、长宗我部元亲。	限制时间2分钟。
06	师弟	击破岛津义弘等5名敌将。	–
07	仲间	击破岛左近、大谷吉继。	–
08	慈爱	击破小早川秀秋，阻止松井康之败走。	【BONUS–金钱】任务02完成后，目标敌将于中央下侧的诘所出现，接近后触发任务。
09	强行	击破胁坂安治、小早川秀包、伊藤盛正。	【BONUS–金钱】限制时间2分钟，出现在战场右下的四天王寺中，可以让小少将完成任务04后在该地点等待任务触发。
10	不意・壹	击破增田长盛、长束正家。	【BONUS–武器】任务05开始后，控制小少将前往战场左侧的隐藏通道，接触目标武将后触发任务。
11	不意・贰	击破朽木元纲、小川佑忠。	【BONUS–武器】任务07开始后，由战场中央上侧的隐藏通道进入战场左上角的房屋，与目标武将接近后触发任务。

奖杯相关

《战国无双 4–Ⅱ》的奖杯构成与前作相似，虽然难度都不是很高，但部分奖杯十分消耗时间，想要获得本作的白金奖杯所需的时间花费在 100 小时以上。由于本作取消了“流浪演武”模式，所以本作并不存在获得秘藏武器的简便方法，每个武将的秘武都必须老老实实用常规方法获得，这项工作不仅耗费时间，而且还具有技巧与运气成分。除了秘武相关的奖杯比较麻烦外，无限城本馆达到 100 层也比较耗时间，不过由于达成奖杯“覚醒を极めし者”需要消耗大量兵法书，利用无限城刷取兵法书也是一个不错的选择。



奖杯列表

奖杯名称	属性	取得方法
天下无双	白金	获得所有奖杯
天下无双への第一步	铜杯	初次完成任务。

奖杯名称	属性	取得方法
初阵祝い	铜杯	初次获得合战胜利。
巨星となる	铜杯	完成无双演武模式的新星之章。
比翼连理	铜杯	完成无双演武模式的绊之章。
真の恶党	铜杯	完成无双演武模式的反逆之章。
大切な人	铜杯	完成无双演武模式的情爱之章。
纯粋な思い	铜杯	完成无双演武模式的理想之章。
友のために	铜杯	完成无双演武模式的盟友之章。
忠臣の报恩	铜杯	完成无双演武模式的主从之章。
揺るがぬ支え	铜杯	完成无双演武模式的大树之章。
受け继がれる意志	铜杯	完成无双演武模式的贤人之章。
让れない	铜杯	完成无双演武模式的好敌手之章。
二人の宝物	铜杯	完成无双演武模式的约束之章。
生きて忠を成す	铜杯	完成无双演武模式的忠节之章。
梦の舞台	铜杯	完成无双演武模式的百花缭乱之章。
常胜无败	银杯	完成无双演武模式的所有合战。
天下布武	金杯	在无双演武模式中使用全部角色完成所有合战。
无限への到达	金杯	在无限城模式中到达100层。
无限への道半ば	铜杯	在无限城模式中到达50层。
无限への一步	铜杯	在无限城模式中到达5层。
超级武功	铜杯	在无限城模式中任意别馆达成S评价。
别馆制覇	银杯	在无限城模式中所有别馆达成S评价。
至高の一振り	铜杯	初次获得秘藏武器。
数多の业物	铜杯	获得20把秘藏武器。
种々の神品	银杯	获得所有的秘藏武器。
觉醒せし者	铜杯	初次习得觉醒技能。
觉醒に魅入られし者	铜杯	习得20种觉醒技能。
觉醒を极めし者	银杯	习得所有的觉醒技能。
热き钢を打て!	铜杯	初次进行武器强化。
调教师	铜杯	初次进行军马强化。
果てき强化	铜杯	成功进行一次限界突破。
地狱からの生还	铜杯	在“地狱”难度下完成任一关卡。
一骑当千	铜杯	在一场合战中击破1000人。
神速无双	铜杯	在一场合战中使用神速攻击击破1000人。
阿吽の呼吸	铜杯	在一场合战中，玩家武将协力使用无双最终奥义击破150人。
杀阵役者	铜杯	在一场合战中使用杀阵击破 5 名武将。
刹那の呼应	铜杯	成功防御来自敌方武将的神速攻击。
月丸参上!	铜杯	在任意合战中见到月丸。
洒落者无双	铜杯	初次更换无双武将的衣服并进行战斗。
破竹の势い	铜杯	破坏10个竹束
おかえり	铜杯	初次从无限城逃脱。
よっ千两役者!	铜杯	在一次黄金时间中获得1000两。
连击雨あられ	铜杯	达成1000连击。
武名を天下に	铜杯	初次将排名登陆排行榜。
きらめく群雄	铜杯	使用过所有无双武将。
战国一のお大尽	铜杯	在道具店消费超过10万两。
古今无双	铜杯	宝物库总击破数超过10万人。
任务达成	铜杯	宝物库的任务达成率超过50%。
任务完遂	银杯	宝物库的任务达成率达到100%。
合战绘卷	铜杯	宝物库的事件收集率超过50%。
战国绘卷	银杯	宝物库的事件收集率达到100%。
雅な调べ	铜杯	宝物库的音乐收集率超过50%。
绚烂な调べ	银杯	宝物库的音乐收集率达到100%。

文 铃&GateKeeper9999997 编 稀饭 美编 anubis

泯灭之光	WB Games	动作冒险
多机种 Dying Light		美版
2015年1月27日	本地1人 在线1~4人	对应年龄 17岁以上
售价为PS4、XOne：59.99美元		

PS4	XONE	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
↑键	↑键	开/关手电筒
←键	←键	快速切换副武器
↓键	↓键	快速使用急救包
→键	→键	快速切换主武器
□键	X键	动作键/上弹
△键	Y键	修理武器/回头
○键	B键	取消/滑铲/松手
×键	A键	确定/伪装
L1键	LB键	踢腿
R1键	RB键	跳跃
L2键	LT键	投掷/使用
R2键	RT键	攻击/开枪
R3键	RS键	进入精确射击模式
触控板	VIEW	游戏菜单
OPTIONS	MENU	暂停菜单

系统解析 SYSTEM ANALYSIS

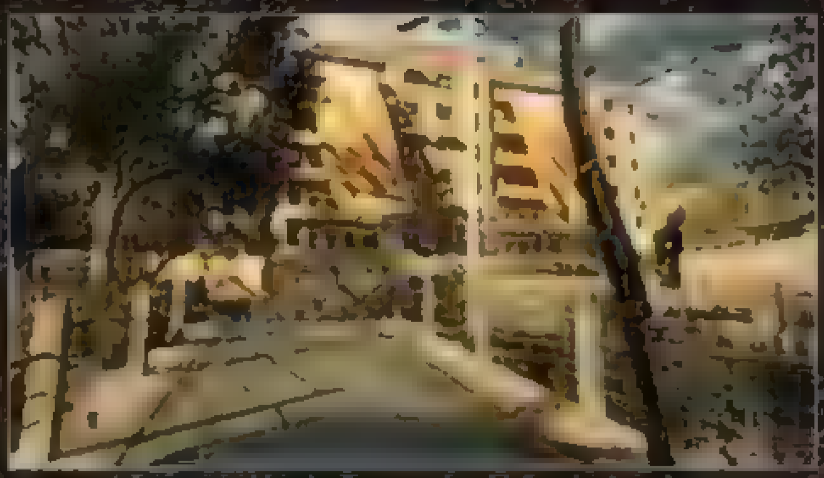
通关之后 NEWGAME+

《泯灭之光》完成最终章后只需在主菜单选择“继续（Countinue）”就自动回到游戏内，此时最终章在游戏菜单的主线任务列表处被标记为“完成”，但如果玩家这时仍然前往最终章区域的入口处，会发现最终章区域依旧可以进入，这是因为游戏通关后游戏内状态自动回到了玩家最终章战斗之前的时间，因此要提醒各位，千万不要在这个状态下重新打最终章，否则进度会出现问题，造成当前某些进度丢失。

如果玩家想开始二周目游戏，请在主菜单选择游玩战役（Play Campaign），把选框移动到自己已通关的存档上，之后选择进阶（Advanced），再选择二周目（New Game Plus）即可，二周目将会继承玩家的所有道具装备和各项能力等级，敌人会变得更强，但主线任务和支线任务进度都会被清空，挑战任务进度则保留。

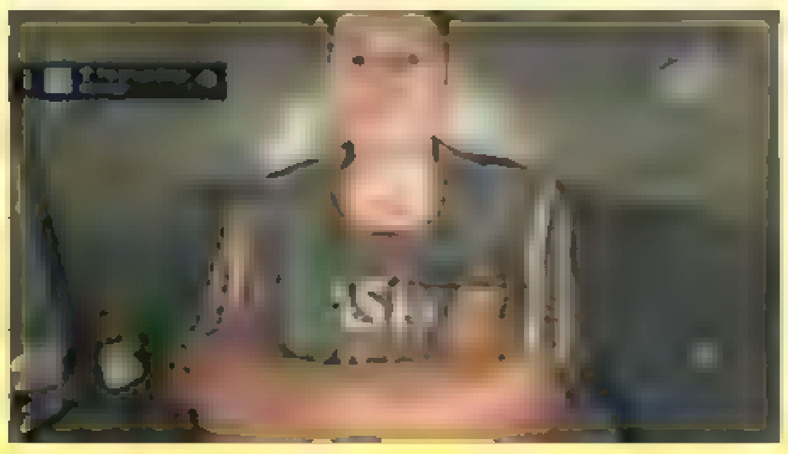
流程提示 TRACK QUEST

游戏的流程提示（任务追踪）做得还算比较贴心，玩家可以在游戏菜单选择任意已经触发的任务进行地点追踪（主线、支线、挑战均可），而且这个追踪还并不是直接给你指个终点就完事了，多半都是分段的。举个例子，玩家需要离开Slum地图，进入下水道Sewer，来到另外一个大地图Old Town的某个位置来执行任务，玩家选定这个任务进行追踪后，流程提示会先把提示点定在下水道入口，玩家进入下水道之后会显示提示点在下水道出口，最后完全来到Old Town才会显示具体地点，而且提示可以具体到某个建筑物的出口入口，连在高处还是低处都会在屏幕右上方的小地图上显示出来，因此玩家基本不会找不到路。



分支和挑战 SIDEQUESTS AND CHALLENGES

《泯灭之光》是一款开放世界的丧尸作品，因此支线任务和挑战任务是必须要有的。其中挑战任务包括速度挑战、屠杀挑战、隔离区挑战三种，而隔离区挑战又分为两种：一种要求杀光全部丧尸，一种要求找到全部物品。速度和屠杀挑战会自动在地图上标明，而隔离区挑战则需要玩家路过该区域时才会显示在地图上。分支任务则类似迷你主线，本作的分支任务触发条件总体来说不复杂也不会错过，但有部分分支任务略有点小坑，如果不稍微注意一下的话可能会错过或者不知道如何触发，具体在后文相关部分有详细解说。



收集要素 COLLECTABLES

本作的收集要素分为三大类——丧尸雕像（Zombie Statue）、旗子（Flag）、资料收集，其中丧尸雕像有100个，旗子30个，但是并没有相关的成就和奖杯。至于文字收集则是游戏的重头收集，共有67个，战役日记（Battle Journal）、笔记（Notes）、语音信箱录音（Voice Mail Recording）都属于文字收集，这个部分有相关的成就和奖杯。关于收集在后文相关部分会有详细攻略。

生存本能 Survivor Sense

生存本能是本作中比较重要的提示技能，它能够帮助玩家寻找互动点、可拾取道具、收集等物品，玩家在找收集和卡关的时候一定要多用它。生存本能单次发动的分析范围有限，玩家在所在区域一边移动一边不停使用生存本能可以帮上不少忙，特别是找收集的时候。

蓝图制作 BLUEPRINTS

本作的蓝图制作系统比较简单明了，玩家能够通过任务奖励或直接拾取的方式获得蓝图，接着只要获得了相应的素材就可以在游戏菜单的蓝图（Blueprints）界面一键制作出自己想要的武器或道具，一般对于副武器和药水，蓝图都是直接打造，而对于主武器，蓝图的作用主要在于附加效果和强化（例如让武器攻击具有电或火等属性，和直接镶嵌的那种强化不一样）。玩家在进行主线、支线、挑战、收集等各项任务的时候不要忘了多用生存本能，这样就能获得不少制作蓝图。

技能树 SKILL TREE

在《泯灭之光》中角色拥有三种类型的能力：生存能力（Survivor Rank）、敏捷能力（Agility Level）、战斗能力（Power Level），各类型的能力经验值（XP）分开积累。生存能力经验值的累积主要通过完成各类任务、把空投带回总部、完成随机事件等，敏捷能力经验值的累积主要通过攀爬、跳跃、飞跃等动作，战斗能力经验值的积累则主要是靠与敌人进行肉搏或击杀敌人等，这其中生存能力经验值的获得相对独立，而剩下两种获得渠道关联性大，因此后两种级别等级一般相差不大。

各能力每升一级就会获得一个技能点数（Skill Point），玩家可以进入游戏菜单的技能（Skill）一项选择想要的能力进行强化，具体的技能属性以及解锁条件请参考下表。由于游戏中强化角色自身能力非常重要，因此建议玩家们一获得升级点数就赶紧来买技能。另外，本作中玩家有机会获得的技能点数和技能的数量是相等的，也就是说每一个技能只有获得先后的区别，玩家并不需要做出取舍，因此每次就放心选择自己想优先获得的技能就好。

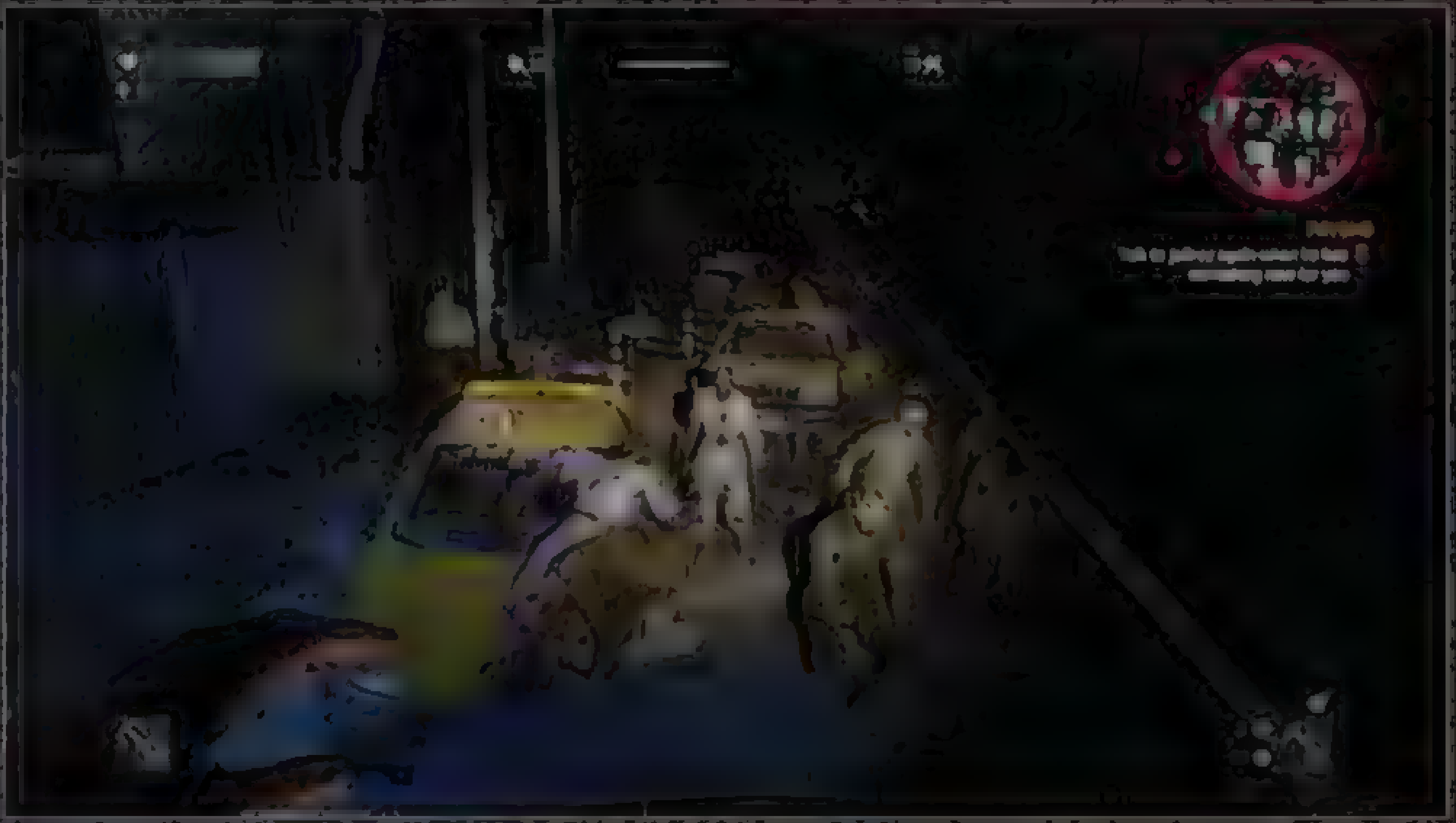
能力类型	技能名称	解锁等级	前提技能	技能作用
生存能力	Survival Starter Kit	生存等级2	无	学会制作撬锁工具、鞭炮、简易飞镖、燃烧瓶。
	Boosters	生存等级3	Survival Starter Kit	学会调药水——耐力药水、加速药水、夜视药水、耐打药水。
	Backpacker	生存等级3	Survival Starter Kit	随身背包可多带4个武器。
	Elemental Throwing Stars	生存等级4	Survival Starter Kit	学会制作进阶飞镖——冰冻飞镖、燃烧飞镖、爆炸飞镖。
	Barter	生存等级4	Survival Starter Kit	学会砍价，商店价格下降百分之十。
	Crafting Expertise	生存等级5	无	制作能力强化，消耗同样多素材的前提下，单次制作获得更多道具。
	Master Backpacker	生存等级6	Backpacker	随身背包可多带6个武器。
	Booster XL	生存等级6	Boosters	所有药水药效延长。
	Electric Fences	生存等级7	无	能够使用野外的电栅栏陷阱。
	Lucky Repair	生存等级7	Crafting Expertise	有较高几率在修复武器后不会消耗武器的剩余可修理次数。
	Shield Mastery	生存等级8	Crafting Expertise	学会制作并使用盾牌。
	DIY Grenades	生存等级8	Elemental Throwing Stars	学会制作四种手雷——普通手雷、出血手雷、冰冻手雷、带毒手雷。
	Haggle	生存等级8	Barter	更会砍价，商店价格再降百分之十。
	Camouflage	生存等级9	Crafting Expertise	学会利用丧尸尸体把自己伪装成丧尸一段时间。
	Exploding Cars	生存等级10	Electric Fences	学会利用汽车陷阱。
	Nimble Hands	生存等级10	Lucky Repair	搜尸更迅速并有机会搜到额外的道具。
	Shield Crafting	生存等级11	Shield Mastery	学会为盾牌附加元素伤害，用盾牌防御时机得当会对丧尸附加带电、冰冻、冲撞效果。
	Trap Bombs	生存等级11	DIY Grenades	学会制作炸弹，炸弹爆炸具有爆炸、出血、中毒效果。
	Hard Bargain	生存等级11	Haggle	更会交易，卖给商店的道具能卖出更高价格。
	Camouflage Attack	生存等级12	Camouflage	在伪装状态下攻击丧尸却不会引起太多注意。
	Grappling Hook	生存等级12	无	可以使用随身钩索（在总部交付空投的NPC处领取，若不慎弄丢可重复拿）
	Specialists	生存等级13	Grappling Hook	用蓝图制作的强化武器打出会心一击的几率提高。
	Craftsman	生存等级14	Grappling Hook	用蓝图制作的强化武器属性攻击和攻击力都增强。
	Ultimate Survivor	生存等级25	Grappling Hook	生命值提高，钩索、盾牌、伪装的使用更高效。
敏捷能力	Dodge	敏捷等级2	无	学会闪避，往欲闪避方向推左摇杆再按跳跃键即可。
	Grapple	敏捷等级3	Dodge	学会投技，敌人扑来时按A/×键配合左摇杆把敌人推到一边。
	Slide	敏捷等级3	Dodge	学会滑行，用来通过低矮位置，跑动中按B/○键发动。
	Dropkick	敏捷等级4	Dodge	学会飞踢，跑动中起跳，然后在空中按踢腿键使用飞踢。
	Vault	敏捷等级4	Dodge	踩着丧尸跳过去，跑向目标丧尸按跳跃键。
	Health Regen	敏捷等级5	Dodge	自动回复生命值的上限提高（即保底生命值上限提高）。
	Freerunning Adept	敏捷等级5	无	持续奔跑时间更长，攀爬更迅速，获得敏捷经验更快。
	Escape	敏捷等级6	Freerunning Adept	被丧尸抓住时能更快挣脱。
	Light Drop	敏捷等级6	Freerunning Adept	摔伤伤害减半（从太高处摔下依旧没活路）。
	Leg Breaker	敏捷等级6	Slide	滑行中按踢腿键踢断敌人的腿。
	Dropkick Bomb	敏捷等级7	Dropkick	飞踢的攻击力提高。
	Backlash	敏捷等级7	Freerunning Adept	能在跑步途中回头投掷武器（跑步中按Y/△键回头，再按投掷键投掷武器）
	Vault Stun	敏捷等级8	Vault	踩着丧尸跳过去后，被踩丧尸眩晕五秒。

TIPS 随身背包里的东西要及时整理，每次回安全屋都把不必要的武器卖掉，外出再继续搜刮，这样能快速攒钱。如果在探索时发现背包满了一时又回不了总部，可以把不值钱的武器拆成金属零件（在物品菜单选择目标武器按下左摇杆），给更好的武器腾出位置。

能力类型	技能名称	解锁等级	前提技能	技能作用
敏捷能力	Brutal Grapple	敏捷等级9	Grapple	被投出去的丧尸会倒地。
	Instant Escape	敏捷等级9	Escape	被丧尸抓住时按踢腿键能立刻挣脱。
	Forward Roll	敏捷等级9	Light Drop	在落地前按滑行键可降低伤害。
	Tackle	敏捷等级10	Freerunning Adept	跑动中按踢腿键可以使用冲撞。
	Ram	敏捷等级11	Tackle	冲撞距离变长且第一撞增加攻击力。
	Freerunning Expert	敏捷等级12	无	持续奔跑时间更长，攀爬更迅速，获得敏捷经验更快。
	Tic Tac	敏捷等级13	Freerunning Expert	获得跑墙技能。
	Health Regen Ⅱ	敏捷等级13	Freerunning Expert	自动回复生命值的上限提高（即保底生命值上限提高）。
	Reversal	敏捷等级14	Instant Escape	使用Instant Escape之后能让丧尸眩晕5秒。
	Ultimate Runner	敏捷等级24	Freerunning Expert	奔跑、跳跃、攀爬时耐力无限。
战斗能力	Stun	战斗等级2	无	钝器打到敌人脑袋时有机会造成其眩晕。
	Kick Stun	战斗等级3	Stun	踢腿踢中敌人有百分之十的几率造成其眩晕。
	Multi-Throw	战斗等级3	Stun	按住投掷键最多可瞄准三个敌人并一口气投掷三个武器。
	Sturdiness	战斗等级4	Stun	能承受更多攻击。
	Melee Throw	战斗等级4	Stun	连按右摇杆两下，再投掷武器，造成的伤害能大幅提升。
	Combat Adept	战斗等级5	无	战斗耐力提高。
	Conserve Weapons	战斗等级6	Combat Adept	使用武器时更高效，武器耐久消耗大幅减少。
	Power Attack	战斗等级6	Combat Adept	学会使用单手武器的重攻击，按住攻击键片刻再松开可发动，消耗更多战斗耐力。
	Ground Pound	战斗等级7	Combat Adept	在空中按住B/○键发动重击砸地，震倒敌人，限持双手武器时使用。
	Sturdiness Ⅱ	战斗等级7	Combat Adept	能承受更多攻击。
	Focus	战斗等级8	Conserve Weapons	连续攻击同一个敌人能获得提升攻击力的加成。
	Windmill	战斗等级8	Power Attack	用双手武器使用三百六十度旋转攻击，按住攻击键片刻再松开可发动。
	Stomp	战斗等级9	Combat Adept	瞄准倒地丧尸头部按踢腿键发动踩头终结技，也可在高处对爬上来的丧尸使用。
	Blast	战斗等级9	Multi-Throw	投掷武器攻击力翻倍。
	Drop Attack	战斗等级10	Ground Pound	装备单手武器在空中按住攻击键发动必杀。
	Kill Frenzy	战斗等级11	Focus	杀死敌人十秒内获得的战斗经验值增加，连续击杀效果明显。
	Whirlwind	战斗等级11	Windmill	发动Windmill技能消耗的战斗耐力减少一半。
	Combat Expert	战斗等级12	无	战斗耐力上限提升。
	Slam	战斗等级12	Drop Attack	提高Ground Pound技能的攻击范围。
	Stun Kill	战斗等级13	Kick Stun	站在眩晕的敌人面前能直接发动终结技。
	Sturdiness Ⅲ	战斗等级13	Combat Expert	能承受更多攻击。
	Takedown	战斗等级13	Combat Expert	能从敌人背后直接将其扭脖子。
	Ultimate Combatant	战斗等级24	Combat Expert	战斗不消耗战斗耐力。

夜幕降临 THE NIGHT COMES

游戏世界有时间设定，早上6点到下午9点为白天，其余时间为黑夜，夜幕降临之前会有NPC对玩家进行无线通话提示。许多丧尸游戏都有夜晚丧尸战斗力翻倍的设定，很显然《消灭之光》中将这一点做得更为突出，因为本作中的夜晚不仅普通丧尸更为狂暴，玩家还要面对白天不会出现的强力敌人Volatile和Bolter，这些家伙在游戏前中期是玩家难以战胜的敌人。不过正是因为夜晚进行游戏难度较高，因此游戏有夜晚所有点数获得翻倍的设定（安全屋外），具体夜晚行动的技巧详见后文“必备生存技巧”的相关部分。



必备生存技巧

攀爬大师

攀爬在本作中拥有相当重要的地位，玩家想在游戏地图中正常行走就得掌握基本的攀爬技巧。游戏中大部分的丧尸都不会爬高，因此在玩家游戏初期、不想战斗、丧尸扎堆的时候都可以利用地形，采取爬到高处的办法来避免一些不必要的战斗，而且没事多爬爬还能攒些点数，何乐而不为。

本作的攀爬算是半自动，只要是角色可以触碰得到的高度，玩家只需要往相应方向推左摇杆角色就会自动爬，但需要注意的是那些需要跳跃后抓取屋顶边缘的动作，这个动作和其他游戏中跳跃后抓住边缘的要求有些不同。在其他游戏中玩家多半只需要让角色跳得尽量接近想要抓到的台阶边缘就可以，或者接近时角色的位置高于要抓的台阶边缘就可以，而本作中要想顺利完成这个动作玩家必须全程按住跳跃键，同时还要移动右摇杆让这个要抓的台阶的边缘始终处于自己屏幕的中上部（有点拗口 -_-b，但必须掌握），换言之，就算距离再有把握，除非玩家能保证主角的脚完全踩上台阶，否则如果玩家不能让自己的角色“看到目标台阶”或没有按住攀爬键，那么角色也不会自动抓住台阶边缘，而是直接用脸撞上去，这样就很可能意外摔死，而一旦这样摔死往往都要扣除几千生存经验，实在是令人生气！如果一定要从高处往下跳时，可以跳到垃圾堆上，不会掉血。

武器使用

《消灭之光》的武器分为橙色、紫色、蓝色、绿色、灰色五个等级，品级依次递减，不过这只是理论上的评判标准，毕竟每把武器的性能都不同，例如有的短小精悍好操控，有的攻击力高但耐力消耗太大等，最为直观的取舍和选择方法就是看其攻击力数值，然后装备上手空挥两下看看感觉如何，个人比较倾向于各种单手刀剑。

近身武器都有耐久度的限制，一把武器用着用着就坏掉了，好在这些武器都能够花费1个金属零件（Metal Part）来进行修理，每把武器都有最大修理次数，使用完毕武器就完全报废了。部分武器拥有强化槽，玩家可以把相应的强化素材放进去，提升武器的性能。枪械类武器没有耐久度，有相应的弹药就能使用。投掷类武器和一些药水、急救包之类的消耗品放在一起。

TIPS 个人不推荐随便在商店买武器，因为性价比实在不行，有时候还没捡来的好用，等以后有钱了再来商店败也不迟。但商店出售的蓝图有条件就可以购入。

耐力有限

除了基本的生命值外，《泯灭之光》中角色还要受到耐力值的制约，这里所说的耐力不是奔跑攀爬的耐力，而是战斗时的耐力。耐力值会在玩家使用近身武器进行攻击动作时出现在屏幕中央（黄色的槽），玩家持续攻击则耐力值会持续减少，消耗殆尽后角色就会进入无力状态，此时攻击动作会极度变形而且硬直非常大，立刻停止攻击动作后耐力槽就会慢慢恢复。不过好在游戏中的神技“夺命连环踢”是不会消耗耐力的，玩家在耐力全无又无路可退的时候可以拼命蹬腿来牵制住丧尸的攻击，不过游戏初期不要妄想连环踢就能搞定丧尸，因为其初始攻击力实在是令人汗颜，但中后期获得相关技能强化后连环踢的能力就会增加，例如更容易踢断丧尸的骨头造成其眩晕一段时间。

物资补给

在总部交付空投物资的地方（Headquarters）可以定期领取物资补给（地图上显示为一个购物车的图标），初期玩家手头的任何资源都非常有限，而且也资金匮乏，此时总部的物资补给还是能发挥一定作用的，每过一段时间别忘了回去取，其中SLUM地图总部每次都可以拿双份（两个补给点发放的资源略有不同）。到了游戏中后期玩家手上的资源应该已经很多了，于是这些补给领不领也就随意了，领到的烂武器可以当做破铜烂铁卖掉。

死亡惩罚

《泯灭之光》中挂掉会有扣除生存经验的惩罚，具体扣除的点数跟玩家的死法和当前积累的生存经验有关，在游戏中这一点其实略讨厌，特别是在游戏初中期玩家能力不够却又非常需要生存经验的时候。不过好在，死亡惩罚只会扣除玩家此等级积攒的生存经验，顶多给你扣成零，不会扣降级。举个例子，你现在生存能力是12级，正在努力积攒点数冲击13级，满12级后拿到了大概5000点，那么就算你连续死亡也顶多把这5000点扣光，扣光之后你还继续挂也不会扣经验值。

随机事件

玩家在大地图上行走时，随时都有可能遇到随机事件（地图上以蓝色的信号标识显示），而且这些随机事件出现的几率和频率也还比较高，大多容易解决，回报还算丰厚。绝大部分的随机事件都是拯救其他生存者，这些生存者可能是被普通丧尸围攻，也有可能是被Rais的手下围攻，甚至可能是被一些小BOSS攻击，帮他们解围之后就一定能获得生存经验，而金钱或者强化材料等素材则基本上是出现其中一种，等生存者说完话后在他们身上拿。建议大家不要放过简单的随机事件，但如果眼下有些麻烦或者当时能力不够，就干脆不要管。

利用陷阱

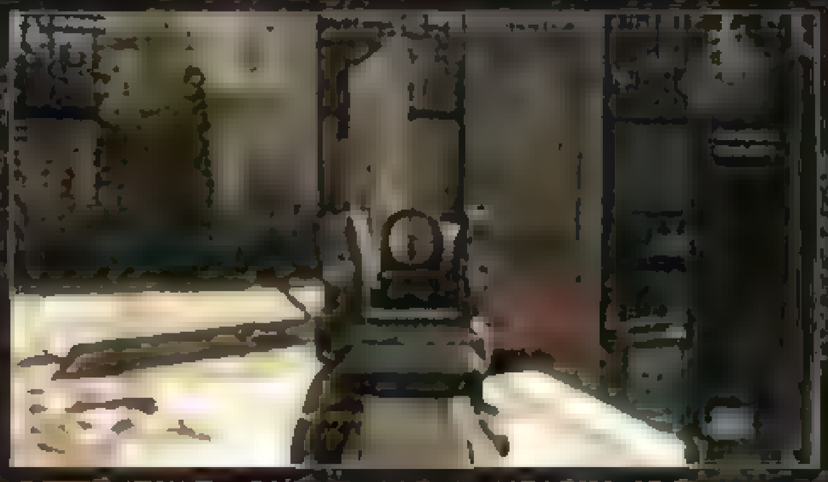
在大地图上有许多陷阱可以帮助我们杀丧尸或者引开丧尸，这些陷阱大致分为四种：汽车陷阱、灯光陷阱、栅栏陷阱、尖刺陷阱。前三类陷阱中的灯光陷阱是随流程掌握的能力，灯光陷阱在晚上才有效果，主要是吸引丧尸的注意力。而要想使用汽车陷阱和栅栏陷阱首先得生存能力达到相应等级，并购买相应能力，然后才能使用，启动陷阱后周围丧尸会被噪声吸引而靠近，之后被秒杀（如果玩家没有退后到安全距离也有可能被秒）。尖刺陷阱就是比较常规的陷阱了，这些陷阱在大地图上的安全屋外很常见，使用任何方法把丧尸们“推到”这些尖刺陷阱上他们就会立刻被秒杀，初中期活用这一招可以省力不少。

尽情搜刮

在丧尸横行的末日，最重要的就是到处搜刮资源。本作初期玩家几乎一无所有，随便在地上捡个烂木头都拿来当武器，而这种烂木头、坏水管什么的往往攻击力不高，还没打几个敌人就坏了，因此要想迅速摆脱资源匮乏的窘境，就要拼命搜刮。游戏中的许多商店、住房、药店等，不同的地点可以搜刮到不同种类的东西，只要有空就应该多搜刮，这样可以尽早强化或修理武器，急救包和其他素材的补给也能跟上，被杀死的丧尸尸体也是可以搜刮的，后期获得相应能力后就普通丧尸身上也能搜出好东西。另外，大地图上还会标注一些植物药草什么的生长的位置，没事也要多搜刮一些，配合相应图纸可以调和出不少有用的强化药水。值得一提的是，游戏中类别为贵重物品（Valuables）的道具捡到就是用来卖钱的（极少数有分支需要），没钱花的时候把这些攒下来的贵重物品卖掉能解决燃眉之急。

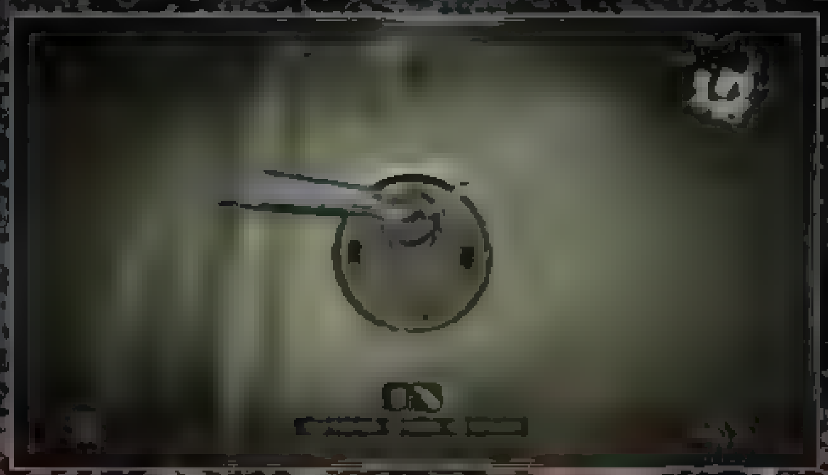
射击手感

《泯灭之光》虽说是主视角游戏，但并不是一款主视角射击游戏，因此无论是枪械的射击手感还是射击的操作都需要适应，不过好在这游戏一定要用枪的地方并不太多。游戏到中期的时候玩家就有机会拿到枪，按下右摇杆为精确瞄准，再次按下即可回到正常状态。由于游戏中角色举枪收枪动作有点僵硬，动作幅度略大而且操作也和射击游戏不一样，所以很容易按错。另外游戏中枪械的准星跳动略厉害，特别是步枪，秉着节约子弹、提高效率的原则，个人建议大家大多数时候不要开精确瞄准，直接用准星中央找敌人的头部，采取点射爆头的方法会相对高效。至于精确瞄准，可以在敌人躲在距离自己很远的掩体后时再用。



开锁能手

撬锁是本作中必备的技能，因为游戏中绝大部分装着“好东西”的箱子或者房间都是上锁的。开锁的必备道具是撬锁工具（Lockpick），这个可以捡到也可以用图纸做。撬锁的方法是转动左摇杆选定角度，然后轻推右摇杆看是否能顺利转过去，如果手柄震动的话证明角度不对，左摇杆需要调整。游戏中越难开的锁对应的正确扇区越小，此时左摇杆的移动就要更为仔细，玩家可以粗略尝试范围然后再精准推摇杆并开锁。游戏中所有难度的锁都使用同一种开锁工具，开锁方法也是完全一样的，这种设定个人很喜欢，省去很多麻烦。



TIPS 游戏中主角Crane是可以更换服装的，在任意安全屋的背包处即可换装（服装会随着游戏进度的推进而逐步解锁）。不过由于游戏是主视角，因此玩家几乎看不到主角新衣服上身的样子，看得最多的也就是袖子和裤腿—_—b。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

泯灭之光

我是丧尸

游戏中当玩家把生存能力提升到等级 9 后可以购入伪装技能（Camouflage），这项能力允许玩家利用丧尸的尸体来进行伪装，让丧尸在一段时间以为玩家控制的角色是同类，于是也就不会主动发动攻击（前提是你不能高调的去袭击他们）。这项能力可以用来帮助低调通过丧尸扎堆的区域，特别是在某些丧尸扎堆区域寻找道具或开锁开门时使用最为合适，因为此类任务往往需要玩家花费大量时间停留在某个一定会被丧尸发现的位置，还总是伴随着不小的噪音，换言之如果不伪装几乎只有清场的选择，此时使用这项技能同样能省去不少开销。不过由于进行伪装需要几秒钟的时间，因此建议各位找落单的丧尸解决掉，或者把某个丧尸引诱到没人的区域杀死再进行伪装，这样最安全高效。

夜行指南

在夜晚除了 Volatile 之外，还有不少丧尸都会充当巡视者的角色，玩家在小地图上可以看到他们的视野范围，一旦玩家被发现的话，就会触发警报（丧尸们会乱叫从而引发其他各种丧尸对我们的追逐和围攻），此时会自动进入被追踪模式，由于夜晚没亮光的位置玩家基本看不见任何东西（喝夜视药水或开手电除外），因此这种情况下基本只有逃到安全屋或者逃到非常高的地方（例如高塔）才能真正安全，否则被围攻致死或者摔死的可能性都很高。

游戏初中期建议玩家尽量白天做任务，晚上直接在安全屋睡过去，因为初中期玩家能力不行。如果一定要在夜晚行动，或者后期想在夜晚期间刷刷经验值，建议玩家先准备足够的夜视药水（Night Vision Poision），武器不要选择有声的枪械类，避免开灯引起丧尸注意，能走屋顶就走屋顶，避开巡视的丧尸，活用各种陷阱（如果是刷经验的在安全屋附近转转就行了），达成目的以后见好就收不要贪心，赶紧回安全屋睡到天亮把点数拿到手，否则挂了就白忙了。

获得钩索

钩索（Grappling Hook）是《泯灭之光》中后期用来简化攀爬已达到快速旅行目的的一个辅助装备，要想拿到钩索首先要求角色生存能力达到 12 级，然后还得购买了相应的能力才行，之后就可以在总部领取补给的位置拿到钩索，以后钩索弄丢了也可以在他们这里重新拿。拿到钩索之后把它装备在投掷武器或药水的那一栏，并将其切换出来，即可使用。钩索虽然省事，但玩家使用的时候务必小心，如果角度太大时最好不要使用，否则角色被拉到高处后根本没办法抓住边缘，掉下来摔死就得不偿失了。游戏中钩索的使用也算是一门小学问了，具体大家只要摔死几次基本上就会得出自己的一套使用方法。

刷急救包

急救包是游戏中随时回复角色生命值的道具，回复点数为 100 点，在游戏初中期急救包用的比较多，手头材料比较稀缺，这个时候需要想办法获得一些免费的。首先，部分空投中有可能会有成组的急救包，而如果觉得早期拿空投有困难，可以多去撬地图中的救护车后备箱，一般撬开都有数量不等的急救包。另外，如果要找急救包的制作素材，可以去地图上的药店拿（这里偶尔还会有一些零散现成的急救包），只要一口气多扫荡一些药店配合已经升级的制作能力（一次制作能获得更多道具），基本上够打几个任务了。

物资截获

在游戏前期，抢空投物资是游戏中快速赚取生存经验的好方法，同时还可以顺手获得不少急救包，玩家日后在大地图上行走时发现小地图提示空投，就要尽快去拿，否则空投物资会被偷走。到了游戏中后期，特别是来到 Old Town 地图之后，空投基本上不会出现了，取而代之的是出现在地图固定位置的救济物资（地图上显示的图标和空投类似，但颜色为白色），这些救济物资需要撬锁才能打开，而且周围多半有丧尸或 Rais 的手下把守。将物资搜刮一空后回去交给补给官（地图上的购物车），就能换取可观的生存经验。

石中剑

《泯灭之光》的游戏细节做得不错，游戏中除了有大量蓝图之外，也有一些效果略恶搞的隐藏武器，比如这把石中剑。这把剑位于 Slum 地图东南部水中的一块岩石上（位置如图所示），岩石上有一具尸体，玩家需要按住按键很久才能把这把剑拔出，之后等待一段时间尸体就会自动燃烧，等其燃烧殆尽我们就能拿到它的蓝图了。这把剑是双手剑，橙色，但似乎不怎么好用，反而用蓝图制作出来的剑是灰色，但效果还不赖。

解放安全屋

除了游戏中各个地图的总部可供玩家整理装备，调整状态，满血复活外，大地图上还存在着大大小小的野外安全屋也具有同样功能，只不过这些野外安全屋绝大部分都需要玩家将其解放之后才能使用。解放安全屋的条件一般有三个：一是杀光安全屋内的丧尸或敌人，二是关闭安全屋多余的出入口或大门，三是恢复安全屋的供电。理论上说越早解放越多的安全屋越好，但个人建议大家量力而行、按需解放，特别是游戏的前中期，一般来说把主线附近的安全屋先解放了就好。需要注意的是，有些在野外非建筑物内的安全屋最好是先找机会把大门给关上，然后再杀丧尸，否则过大的动静有可能吸引周围的丧尸一直冲过来，那样就没完没了了。另外，如果部分安全屋内实在有棘手的敌人，而这个安全屋刚好地形又比较单调（例如那种小院子式的），可以先把它们从安全屋给引出来，然后再赶紧跑回去把大门关上，这样就能省去很多麻烦。

敌人对抗指南

● Biters：游戏中的普通丧尸只要发现了玩家就会自动靠近，好在其移动速度不算太快，也比较好骗，因此不足为惧。玩家主要要注意的是那种奔跑速度快，在小地图上会以红色标注出来的丧尸，这些丧尸会爬建筑，而且会对玩家穷追不舍，在狭小空间内建议要么全程伪装躲

TIPS
购买本作 PS4 下载版的玩家需要注意，本作在商城下载时可以选择先玩单人模式还是多人模式，玩家选择之后就会优先下载相关部分的内容，这样只用下载大概 10G 左右的安装包就可以开始提前玩了。

过他们，要么就尽早干掉不要等他们数量多起来。

● Toads：让人又爱又恨的丧尸。恨他是因为他们吐的痰就跟高科技跟踪导弹一样，只要有缝就能飞过来，即使你移动速度再快也会被打中。爱他是因为他们总是站在高处，而且特别不耐打，随便打一下就死了，然后就可以利用他们的尸体在高处安全伪装。

● Goon：Goon俗称大锤子，是游戏中第一个带给我们BOSS感觉的特殊丧尸。这家伙很常见，移动速度慢是其软肋，平时伪装可以骗过他，但偶尔他会发疯乱捶地。干掉他可以用投掷武器慢慢磨，也可以等其出硬直上去砍（角色能力增强后再这么做），或者扔气罐解决。大锤子挂掉后会留下初期还算好用的双手武器。

● Bomber：自爆怪，长相丑陋惊悚，看着就烦，背影像普通丧尸，正面可以看到内脏。他总喜欢躲在拐角，狭长走道，甚至不知什么时候就跟到我们身后，如果游戏中玩家发生不知道为什么突然就眼前一黑挂掉了的情况，那多半就是被Bomber暗算了。Bomber很脆，随便用武器蹭一下他就炸了，也可以在有把握的时候故意接近之，诱其开始自爆再跑开，注意不要玩脱了就行。

● Volatile：夜间出现泛滥成灾的追击者们，本作晚上的野外之所以危险，主要就是拜这群家伙所赐，第一次遇到他们就是捡空投主线的最后。Volatile皮糙肉厚，攻击力强，

移动速度超快，建议用大威力近身武器连续砍杀解决，如果打不过或者局势复杂干脆直接逃跑。Volatile攻击欲望随强但智商不高，野外的陷阱对他们都有效。

● Bolter：其实我到现在也没看清楚Bolter到底是怎么攻击的，因为每次都是上高攻武器直接偷袭他，然后就把他砍死了。Bolter只在夜间出现，地图上有标识，是重要的敌人，身上的素材很珍贵，全身绿斑（和Jade一起从学校离开时有他的外观特写）。Bolter一般喜欢安静地啃尸体，碍事的反而是经常四处游荡的Volatile，要想杀Bolter，就得准备些道具先引开Volatile的注意。

● Demolisher：第一次与其遭遇是在Rais的竞技场里，当时他算得上BOSS也就是因为我们武器和道具短缺。他平时最烦的也就是丢石头。跟他打的推荐方法是先用手雷或气罐之类的炸他一下（注意距离拉开他会冲刺），然后用高攻武器抓硬直砍，不贪多，多来几个回合就行。后期玩家物资充足的话，随便用投掷类武器都能虐他。

● Screamer：尖叫丧尸是小孩子变的丧尸，游戏中登场次数不多（因为很少出现在玩家必经之路上），游戏中一旦听到他们的哭声后就提高警惕，动作放轻，发现之后如果挡路，直接用飞镖之类的武器从远距离轻松干掉。惊动他的结果是必须远离一段距离否则会持续掉血，而且附近的丧尸会一直跑过来。

主线任务要点攻略

在掌握了前文的“生存技巧”部分后，本作的主线流程部分就不会像看上去那么困难了，接下来我们只需要点出主线章节任务中的一些难点位置或者是需要注意的问题，大家就能完美的驾驭住游戏的主线任务。另外，游戏拥有联机合作模式，玩家需要在设定中开启。

游戏的剧情并不复杂，故事核心和其他主流丧尸类游戏差不多，主要就是不同组织和个人为了获得病毒资料而展开了各种争斗，但《泯灭之光》与其他作品不同的是，本作把主角以及隔离区里的各个主要角色刻画得比较成功，玩家只要跟着流程走就能完全融入游戏剧情，以至于连玩家本人都忘了主角原本来到这里时被赋予的使命，代入感做得很不错。玩家把主线流程认真打下来可以为剧情加分，而且只要不挖掘太过细节的情节，即使是英语苦手也能大致明白整个剧情梗概。

Awakening

游戏中相当于新手教学的序章，自然而贴心，这个部分没有难点，欢迎来到《泯灭之光》的世界。

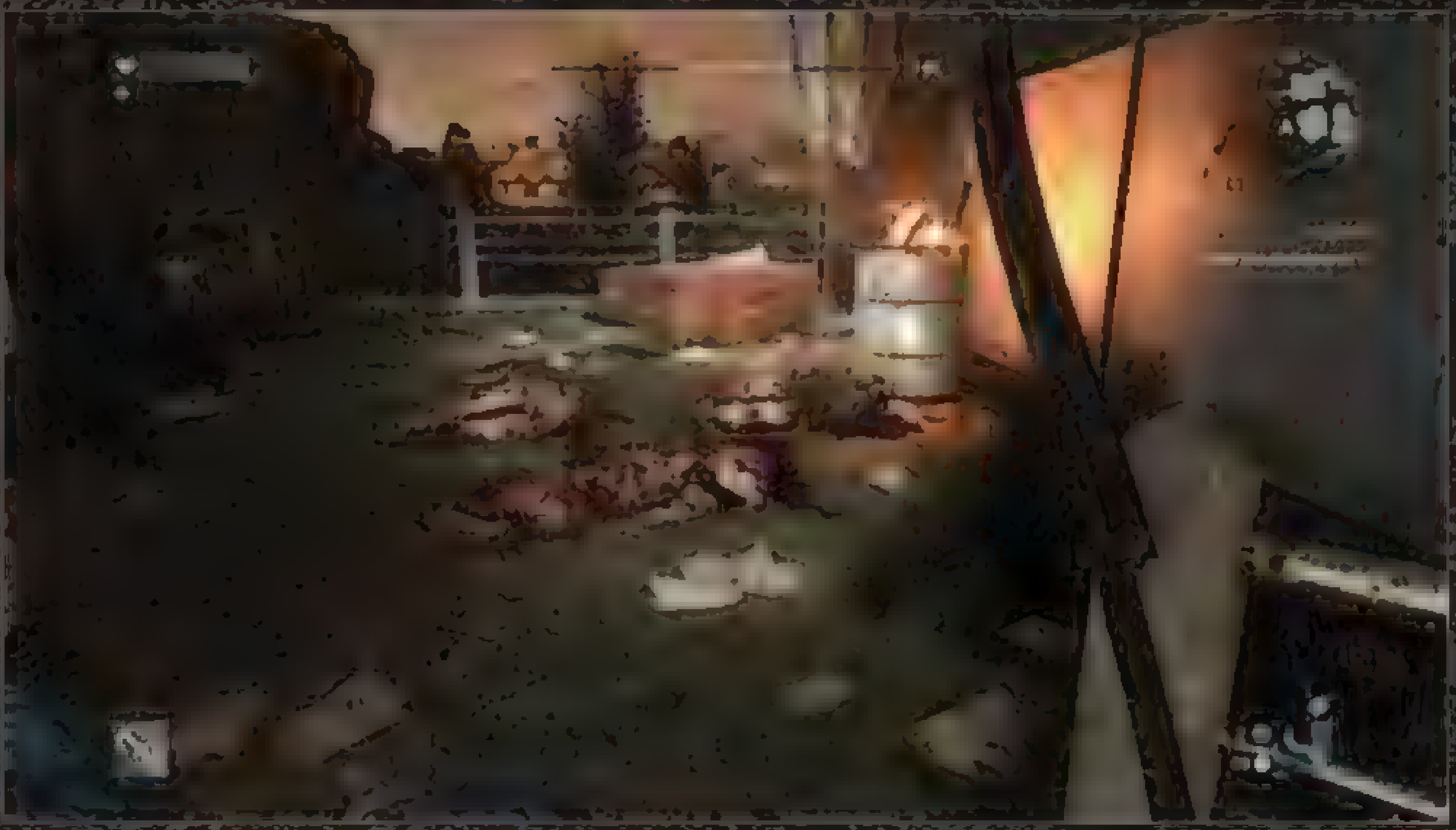
First Assignment

本章需要设置几个陷阱，设置的动作耗时略长且中途不能被打断，在丧尸扎堆的位置用鞭炮把丧尸吸引走，或者自己动身去把丧尸们引开一点再去设置就行。这个任务还可以顺便练习野外攀爬，也可以找几乎跟单个丧尸战斗一下找找感觉。想同步打分支的玩家这章结束后就可以开始接支线了。

Airdrop

夜行的初体验就在这个章节，去找空投的路上没什么特别的，注意发现第二处空投被Rais的手下抢先拿到后不要试图去惊动他们，现阶段角色能力太弱、武器太差，会挂的。

毁掉药品后会被大批Volatile追着跑，这个部分不用想多，一路尽量走屋顶跑回总部就行了，躲基本是没用的。



Pact With Rais

·从Rais总部接到任务出来后，要去启动一个电源，启动电源屋子的前面有大锤子和吐痰的家伙碍事。如果现在这里杀死大锤子必须利用场内的炸药桶（用飞镖飞炸药桶之类的触发爆炸）。这里推荐大家把大锤子引导离门较远的一侧，先去开门触发吐痰的丧尸登场的剧情，之后立刻爬上去将其干掉，再继续。

·爬第一个高塔的时候熟悉一下套路，摔个几次就知道哪些是可以抓的了。注意不要爬着爬着就爬到顶了，注意看任务提示要我们爬到哪就行了，过了还要愁怎么跳下来。

·到达第二处高塔附近后，从安全屋外的岩石直接跳到塔上，之后再继续往上爬。

·到达村庄后需要把这里的丧尸清除干净再关上大门，其实就相当于解放野外安全屋的练习了。这里有几个Bomber，利用他们爆炸的威力伤害其他丧尸（可以用飞镖引爆他们，也可以故意接近再赶紧跑开）。接下来打移动战，一边打一边跑，快被追上了就爬到高处休息一下，花点时间慢慢周旋就行了。剩下的丧尸没有什么威胁的时候就可以去找机会关大门。

·全部保护费收完，回来路上会被交代要去找一个信封，这个加油站安全屋上方有个见人就一直开枪的疯子，而我们要找的信封就在安全屋正下方的敌人尸体下面（如果位置不是随机的话），否则就一边躲在车后躲子弹，一边用生存本能寻找其他尸体的位置。现阶段我们的能力还不足以干掉楼上一直开枪的疯子，改天拿到枪了就可以回来收拾他。

TIPS 先玩之后问题也就来了，一些玩家在选择了先下载单人模式后，安装完成再进入游戏打主线可能会出现无法离开总部的问题（想出门系统会提示内容未下载完成），这是因为实际上游戏并未完全下载完毕，而是在后台游戏内容中悄悄下载，下载中心里看不到进度。如果玩家所在区域网络状况不好，建议选择实体光盘版的游戏。

SIBLINGS

·开始这个任务之后准备一些好用的武器。飞镖和足够的急救包，然后把背包空余的位置清出来因为学校里有硬仗要打。

·学校内的对手大多是 Rais 手下的士兵，首先利用地形避免自己被围攻，然后用投技让敌人出硬直，再一顿猛砍。另外要时刻留意敌人手上的武器威力，有不错的别忘了拿来用。

·找到钥匙后准备下楼，先把堵门的柜子推开，然后用武器把卡主门把手的木头砍断。随后路上要面对的主要是丧尸，那些喜欢大叫追我们的优先解决，不要给自己预留麻烦，然后注意路上可能出现的 Bomber（特别是底层），一旦遭遇赶快找拐角躲开。

·和 Jade 汇合后还要跟最后三个敌人打，使用同样方法解决。

·去从 Bolter 身上拿样本的任务有些小挑战（晚上 Bolter 才会出现，去地图标出的地方找），建议准备一些鞭炮来吸引其他强力丧尸的注意力，然后武器一定要带强力的，因为我们必须速战速决，杀死

Bolter 之后别忘了搜身，东西到手之后赶紧逃走。

·难点出现在安放炸弹的阶段。首先我们得赶时间，由于下水道有水可以直接用跳的。进入大楼区域有两处炸弹要安，因为时间限制的关系这里几乎没时间战斗，可以喝加速药水后配上一些鞭炮，急救包也得准备够。这里最麻烦的就是还得熟悉地形，个人建议第一次什么也不要用就干跑步，来了解一下建筑的构造，第二遍再来真的。安炸弹动作不会被中断，因此贴近目标柱子就赶紧狂按动作键。炸弹安完之后要原路返回建筑物外，差不多跑到下水道口的时候就安全了。如果这里失败多次也不要气馁，反正生存经验值都扣得差不多了，以后获取得方式还有很多。

The Pit

·Zere 医生实验室的战斗要注意有一个敌人是拿枪的，不过还好他基本上不会移动，先用障碍做掩护引诱其他没枪的敌人过来慢慢打，最后再冲过去解决拿枪的，终于可以骗到一把枪了。之后回去整理一下装备，再去 Rais 那里，枪带上。

·来到 Rais 总部发现大门紧闭，从总部右侧区域踩着红卡车一直往上爬，来到楼顶。楼顶有几个敌人，可以解决掉免得还要提心吊胆的入口。楼下的敌人是不会冲上来的。进入建筑物内的战斗也是常规的，都是没有持枪的敌人。

·来到地下室就要小心了，这里的敌人全部是持枪的，因此我们也可以大方的用枪了。每杀死一个敌人都别忘了去尸体上走走，拿子弹。这里持枪敌人数量多，慢慢打不着急就没什么问题，别忘了射击地上的罐子引起爆炸，能帮不少忙，但要注意敌人也会打罐子，因此不

要站在易爆物品旁边。不确定是否有敌人时出掩体晃一晃，有人开枪立马回来，点死他再走。

·竞技场区域，普通丧尸可以用把他们踢到尖刺上或扔到尖刺上的方法来快速干掉之，场地内也有一些武器补给可以找到（例如大锤子的武器，一次攻击可打倒一批丧尸），伪装技能也可以活用。拿起砍刀之前把场地内能收集武器等全部收集起来。

·BOSS 登场后看上去气势很厉害，但实际上只要我们躲到集装箱上他就拿我们没办法（他扔石块要往后退，他丢的石块会被集装箱挡住）。建议先拿起场景里的气罐往他身上扔，炸两次之后他就会元气大伤。之后回到集装箱，趁其丢石头的硬直下去猛砍（或者用大锤子的武器抡，命中一下伤害都很可观），然后再逃回集装箱上。有其他丧尸干扰时优先解决他们，再继续用同样方法干掉 BOSS。

·脱出的部分一直跑就行了，别耽误，路上尽量钻进管道什么的来跑，Rais 给的急救包就在最后撑不住的时候再用，然后跑的时候远离汽油桶。

The Saviors

·下水道的部分首先要注意开阀门那里，我们虽然可以伪装但是似乎会被认出来，因此个人认为对这里进行清场是很合适的。

·遭遇埋伏后，先潜在水底通过，不会受伤，上去之后就是枪战了，敌人的数量还是挺多的，建议准备一些手雷赏给他们。

·回到地面后还有三个敌人等在那儿。

Find The Embers

到达 Old Town 与 Troy 汇合就行了。

Higher Education

就是去找 Jade，不过没找到。

Public Face

·去之前整理装备，准备足够的武器和急救包。进入地下道的入口附近有很多丧尸，不过这里可以直接跳进水里，因此不杀死他们也是可以的。

·进入建筑后挡路的丧尸尽早清除，特别是安装炸弹的房间附近。安装炸弹的地点是在标注房间的厨房灶台处。第一层楼的两个房间相对简单。而一来到第二层楼就会遭遇一些 Bomber 的埋伏，也是将他们越快清除越好。

·遭遇尖叫的小孩后，先不要进屋，把门口的丧尸搞定一些（或者立刻换飞镖飞死尖叫丧尸，然后迅速进去装炸弹），不过个人还是推荐清场，以免后面丧尸太多容易出状况。所有炸弹设置完毕，下两层楼然后拉开电梯门，滑下去，再继续坐电梯。

·出电梯后当心大锤子和 Bomber，大锤子可以不理会，而 Bomber 则需要提前装备上飞镖或枪械，提前引爆。

The Museum

·知道博物馆（Museum）的所在位置后，先一觉睡到天亮，然后拿上自己的好武器，当然，还有急救包，准备恶战。

·潜水的部分虽多但没有难度，因为没有任何一个尸体会偷袭我们，只要注意有机会就换气，别被窒息而死就行了。

·再次见到阳光之后枪战就要开始了，提前拿上枪抢占先机。大厅剧情后回有数名敌人从一层攻过来，注意他们跑动的声音，一般这样就是要包抄，提前准备换位置。一层敌人打完之后二层的敌人也会出现，他们会扔雷，但是这里只能慢慢把他们打死才能爬上去。后面

TIPS 野外气罐、油桶之类的爆炸物非常多，初中期武器装备不足时，利用它们可以重创丧尸们，特别是那些小 BOSS 级的丧尸。

会一直出现零散的敌人，不要同时暴露在两个敌人视线范围内就问题不大。

·满是丧尸的大厅走上面，跳到大厅正中央时会对面会出现持枪敌人偷袭，可以先跳到一边躲避，再跳到中央将其解决，也可直接将他们击杀。解决掉最后的丧尸们就能见到妹子了，送两个燃烧瓶就行。

·幻觉中追妹子的阶段难点就是怕柱子那里，每根都要爬到最高处，对准下一根柱子再跳，而且跳的过程中不要松开跳跃键。

·BOSS 战一开始马上用生存本能在场景周围找武器，找到后立刻换上，尽量划 BOSS 的脸一下就赶紧后退，如果划到他出大硬直就多砍几下。杂鱼登场后一定要先干掉，否则他们会一起丢飞刀。

Broadcast

·地下道的部分其实并不棘手，这里只要利用伪装技能可以避免战斗快速通过。

·找门卡的第一个区域门前有一堆丧尸，还有一个大锤子，可以悄悄先进入蓝色集装箱一层搜索（入口在背面），然后再上二楼找（可以用伪装），没有东西的话就离开。

·第二个区域内有两个扔石头的家伙，不过不必在意他们，我们只需要把吐痰的那个弄死，然后逐个进入集装箱找门卡就行了。每个集装箱的入口都在集装箱顶，进入之后全封闭，外面的敌人伤不到我们，拿到就走。

·来到信号塔区域，在下层跑几下让 Bomber 爆炸，然后迅速跑上两个吐痰丧尸所在的小屋上方，把他们秒杀然后伪装，我们脚下的物资就是电力室，赶紧刷卡进去启动开关。出来后再换用另一个吐痰丧尸的尸体继续伪装，去启动信号塔下的开关。之后赶紧推到集装箱上等着，因为电梯下落引发爆炸后有大批丧尸会冲上来，将他们干掉后迅速伪装。然后从电梯掉下来的位置往上爬。一直爬到接近塔顶的位置（途中如果不知道往哪儿爬，可以找一些放着绳子的位置，那就是可以攀爬的提示）。

The Clinic

·来到 Camden 医生所在建筑，从一楼的半开闸门快速进入，之后迅速解决两名士兵。（速度够快的话楼上两个带枪的来不及开枪）

·大楼内的部分没有什么特别的，就是比较普通的丧尸战，大家找不到路的时候记得找通风管道就行了，想回避战斗就多用伪装。

Extraction

虽说是最后的章节，不过几乎没有什么太难的战斗，不需要准备枪支弹药，带上顺手的武器，准备好足够的急救包就行。

·进入逃跑阶段后，不要犹豫全速跑，不要理会挡路的丧尸，因为停下来基本就是死，逃跑途中血不够了赶紧用急救包回复。地下道部分的逃跑可以从敌人上方的通道通过，然后要注意远距离跳跃的部分看清楚再跳，因为非常容易摔死。（有需要的玩家可以调加速药水让自己动作快点，不过其实不喝也完全没问题）

·逃跑成功后就是一路爬向屋顶找 Rais 了，这个部分没有强制战斗，关键就是爬和跳，丧尸们都可以回避。快到屋顶的时候攀爬难度会变高，如果摔死多次不要气馁，多挂自己手感就出来了……

·在屋顶与 Rais 的战斗是 QTE，而且存盘点就在开战前，就算按错也不用害怕。最终战的气势还不错，完成后就可以尽情享受开放世界的自由冒险了。

分支任务全攻略

本作的分支任务共有 51 个，不过本人在完成 50 个之后就弹出了全分支任务解锁的奖杯，当时还没有完成的支线为双胞胎兄弟的最后一个任务（The Launch），因为这个分支任务的触发条件跟其他任务稍微有点不一样。之前提到《泯灭之光》的任务追踪做得很好，分支或挑战的触发也相对简单（会以感叹号的标识出现在大地图上，前往调查即可），但有几个任务一反常态的没有按常理出牌，因此反而会让已经习惯游戏系统的玩家摸不着头脑，下面的分支任务全攻略就给大家解答全部的疑惑，下文我们列出分支任务的排序不是按照时间顺序来的，而是按照游戏菜单中完成分支任务列表的排序顺序来排列的，方便各位查缺补漏，而任务难度的界定是分支与分支之间相比较而言，如果玩家的角色能力和武器越强，完成这些支线也就越容易。顺便一提，本作的大部分分支任务都是以下套路“与 NPC 对话”→“去某地找某东西或探索区域”（可能要跑多个地方或几个来回）→“交给 NPC”→“拿到奖励”，战斗基本都是出现在第二个阶段。另外，由于大部分收集以及少量安全屋都需要完成相应支线才会出现，因此强烈建议大家尽早完成支线。

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	3500生存经验

任务要点：典型的“找物品交给 NPC”类型的分支，把东西给 NPC 之后他会关上大门，此时需要爬到屋顶，打开屋顶的地道门才能进入建筑内，游戏中有不少建筑都要采取类似的方法进入，特别是在支线任务或解放安全屋的过程中，需要掌握。

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	3500生存经验

任务要点：此任务要与土匪们战斗，要利用战斗地形逐个击破，他们身上都没有枪，保险起见的话准备几个急救包最好，带上好用的武器。

任务地点	Old Town地图
前提分支	Gunslinger
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：在 Slumn 地图完成任务“Gunslinger”后，再来到 Old Town 地图就会接到无线电呼叫，之后前往相应区域即可。

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	3500生存经验

任务要点：与交付此任务的 NPC 对话之后他会要玩家给他一把手枪，这把枪给出去之后是要不回来的，建议各位提前预留一把性能不怎么样的用来交给他。NPC 要玩家前往的目标建筑是一个仓库，里面有大量物品素材可以搜刮，不过没有什么强力的武器。

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	3500生存经验

任务要点：任务要求找到足够数量的“Lavender Herbs”，接受此任务后地图上会标注出该药草的出现地点，前往摘取即可。后文所有药草植物收集的任务都是这种模式，大家接到任务就马上查看地图上新

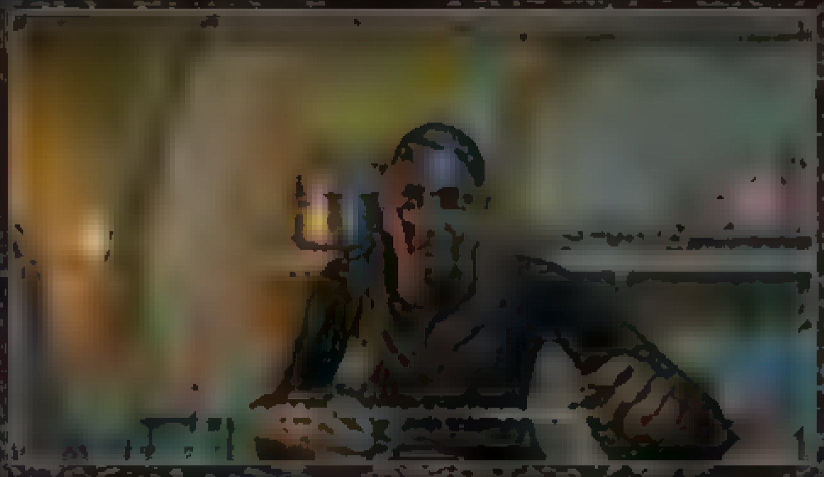
出现的药草图案，对照名称一致后前往收集就行，在找药草的途中多用生存本能。

Bring Me the Brain of the Usain Bolter	
任务地点	Slum地图
前提分支	Kidney Punch
任务难度	困难
经验奖励	1500生存经验

任务要点：前提是要喝下“Kidney Punch”任务中获得的药水“Dahila's Kidney Potion”，药效结束后回到目标NPC处，之后要前往地图标注的位置杀死一只“Bolter”来获得必要材料。其实“Bolter”在玩家能力到位后一点也不难杀，玩家只需要挑一两把初始攻击力四百多、五百多的武器，把电、火等效果加上去（用蓝图打造），每砍几下这家伙就挂了，接下来对其搜身即可。不过倘若角色能力不足的话，想要在野外的夜晚强行杀死Bolter似乎有点冒险，因此建议这个任务可以先接，但放到后面再完成。

Kidney Punch	
任务地点	Slum地图
前提分支	Hunting Goon
任务难度	普通
经验奖励	1500生存经验

任务要点：前提是要喝下“Hunting Goon”任务中获得的药水“Dahila's Liver Potion”，药效结束后回到目标NPC处，前往地图标注的位置杀死一只“Bomber”。需要注意的是这个Bomber出现的位置是在桥下围墙内的一小片区域，而不是桥上，杀完搜身。

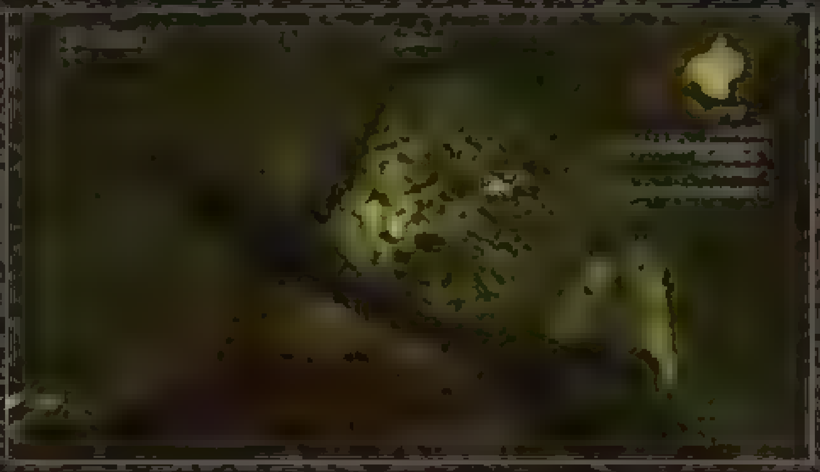


Hunting Goon	
任务地点	Slum地图
前提分支	Witch Queen
任务难度	普通
经验奖励	1500生存经验

任务要点：前提是要喝下“Witch Queen”任务中获得的药水“Dahila's Shroom Potion”，药效结束后回到目标NPC处，前往地图标注的位置杀死一只“Goon”，杀完搜身。

Witch Queen	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	1500生存经验

任务要点：此任务触发后需要等到夜晚才能继续进行，可以在里目标山洞最近的完全屋休息到晚上，之后以潜水的方式进入山洞，拿到全部的蘑菇即可离开。山洞里没有什么强力的敌人，连夜视药水都没必要喝。



Chasing Past	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：分支中流程算长的，不过过程不难，主要是探索区域，区域最后要宰杀一个神经病。另外，本任务的奖励领取被算在了分支任务的要求中，这个任务的奖励就在Old Town的博物馆（Museum）区域，需要采用与主线Rendezvous时相同的进入方法，从水下进入，然后才能找到奖励所在的房间。

The Shadow of the King	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Do You Believe?
任务难度	普通
经验奖励	7500生存经验

任务要点：这个任务中也是探索区域，玩家在上楼之前先找到前台钥匙，把前台内所有的门卡全部拿到（地上还有一些），然后再上楼慢慢一间间的探索。最终房间其实是Rais的房间，还可以拿到他的手枪，橙色的。

Do You Believe?	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：采集药草同样要在晚上进行，这里建议各位准备一些夜视药水和急救包，因为采集药草的区域有很多会吐痰的家伙，而且大晚上的它们又站在高处很难一个个处理，所以干脆赶紧拿完药草就走人，动作灵活跑快点，血量低了及时用急救包。

Troll	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Dungeon
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：去广场上杀两个小BOSS，先出现的是我们熟悉的大铁锤，将其干掉之后Demolisher会登场，由于这里的地势开阔，因此战斗的难度并不大，提前准备好就行。

[illegible]	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Blocks for the Boy
任务难度	简单
经验奖励	15000生存经验

任务要点：杀掉一个身分特殊的普通丧尸即可。

Blocks for the Boy	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Health Potion
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：非常简单的任务，把地上的东西捡起来就行。

Health Potion	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Rupert the Gunsmith
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：去几个地点找药，周围的丧尸数量不少，建议至少解决一些再进入建筑内避免被围攻，有碍事的警报一进屋就赶紧找到开关关掉。

Rupert the Gunsmith	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

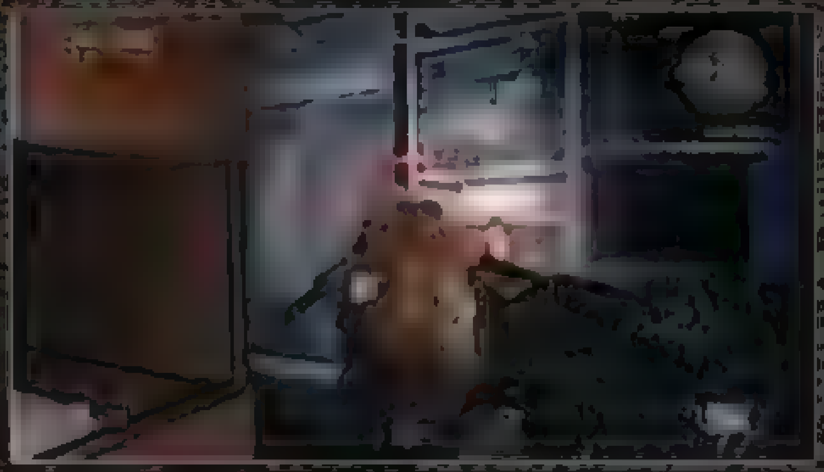
任务要点：去调查地点就行了，很简单。

Fan Zone	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：去这个任务目标地点之前最好带上步枪，全面探索区域，最后又有神经病登场。这个敌人持枪，感觉上似乎比普通敌人稍微耐打一点，远距离将其点死就行。

Radio Station	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：基本上是与下一个任务一起接到，两个任务都是枪战，且两个区域的敌人都比较多，慢慢打步步为营，因为敌人是分批分阶段登场的，有时候就跟刷出来的一样，冲太快容易挂。这两个任务可以搜刮到很多步枪。



Office Outpost	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：请参考上一个任务。

Legless Spider	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	15000生存经验

任务要点：整个任务过程主要得跑三个位置，第一个位置是找物品战丧尸，第二个地方是从持枪的敌人手中救出NPC，第三个地点也是找物品战丧尸，第三个地点的任务道具不好找，因为它们多半是嵌在旁边山坡的岩石上的（水里也有一个），每启动区域中央的发电机一次就能在小地图上获得短时间的位置提示，但每次启动都会发出巨大噪音，导致身边刷出大量攻击欲很强的丧尸，因此每次行动最好有效率一点，或者干脆用生存本能硬找（可以先去找水里的那个，然后就知道道具大概长什么样子了）。

The Bunker	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：相对来讲比较长的分支，其中要探索多个区域，全程几乎都是在跟丧尸作战，途中还要从一只Demolisher身上拿钥匙（将其杀掉）。需要注意的一点是，Bunker区域大厅里Bomber很多，而且即使不往大厅区域走它们也有可能悄悄跟进来并在你身后一起爆炸，小心不要被暗算。

Bandages and Meds	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

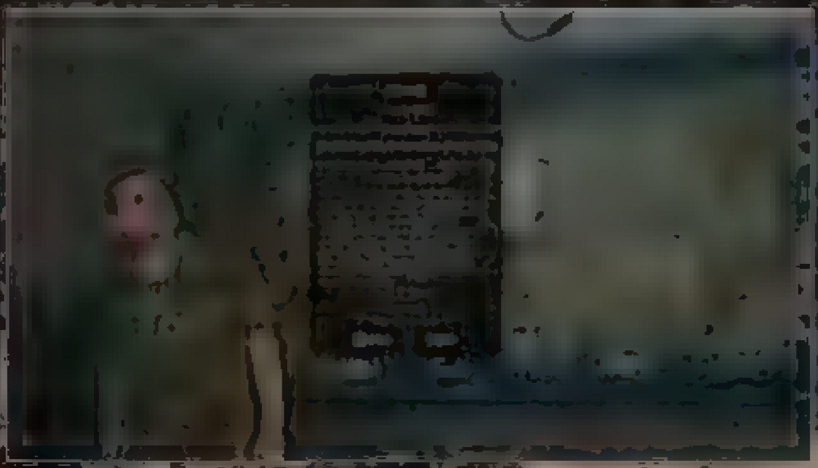
任务要点：可能会给玩家制造一点小麻烦的收集任务之一，因为任务要求的两种物品不是非常规物品，但在地图上却没有获取地点的提示。想要获得要求的两种道具，首先请把此任务在任务列表里设定成追踪状态，并保持追踪状态（虽然没有地点提示），之后去大地图上的药店，在药店的储藏箱和医药箱里面翻就能找到这两种道具了（平时储藏箱和医药箱不会出现这两种任务道具），要想凑齐足够数量需要多跑几家药店。

Lighter Gas	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：可能会给玩家制造一点小麻烦的收集任务之一，理由和上一个任务一样。想要获得要求道具，也是先把此任务设定成追踪状态，之后去地图上一些比较常规的民房里面开柜子箱子之类的就能找到，例如房间的衣柜，而药店和冰箱里一般不会出现此道具。这两个收集任务本身不难，但系统一反常态的没有对非常规物品的获得方式给出提示，这让习惯了追踪其他任务同时顺便收集其他任务物品的玩家们很难找到相关道具。

[illegible]	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：咖啡是游戏中非常常规的道具了，正常搜刮能获得一大堆，就算不慎把之前收集的卖掉换钱了也可以自然累积，在一些商店的冰箱里什么的很好找到。



Electronic Parts	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：也是身上基本不会缺少的常见素材。

Crayons for the Kids	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：同样是收集非常规道具，这个任务就有明显的拾取位置提示，按提示去拿回来交给相应NPC就行。

Cease and Desist	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	困难
经验奖励	10000生存经验

任务要点：此任务在Slum的分支里面算比较麻烦的了，流程也比较长。触发之后要去Slabs区域搜索，在这个区域能找到三具被丧尸围绕的尸体（就在平地上不用上屋顶），其中一具尸体下压着对讲机，找到对讲机之后建筑物的入口就会出现，进入之后要去Rais的士兵战斗，不过他们手上都没有枪，如果此时玩家武器和能力不足就要打半天。不过，此任务最大的麻烦是随后的寻找三罐喷漆，因为太不显眼也太不好找了。第一罐在提示建筑物顶部一个白色的塑料框内（旁边倒着两个塑料桶），第二罐在建筑物东北角（右下角）爬上建筑物的脚手架上（从大地图上看），高度稍微低一点的位置。第三罐在建筑物西边靠南（左边靠下）的脚手架上（从大地图上看），这个脚手架高度略高，接近屋顶。拿到喷漆后回去喷的时候还要遇到点麻烦，在相应提示地点面朝下来回移动，发现“USE”按键提示之后赶紧按就能成功使用喷漆。任务完全结束后屋顶的空投全部拿走，不要有遗漏，这可是辛苦了半天的回报。

Total Security	
任务地点	Slum地图
前提分支	The Big Bang Thesis
任务难度	普通
经验奖励	7500生存经验

任务要点：关闭三处发电机的过程要和不少丧尸纠缠，怕麻烦可以利用伪装技能。

The Big Bang Thesis	
任务地点	Slum地图
前提分支	Steal From a Thief
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：拿到全部所需物品并交给NPC后，需要离开安全屋一段距离，然后NPC会呼叫玩家炸弹做好了回来取，拿到炸弹之后需要在夜间前往相应区域，可以去距离那里最近的安全屋准备。虽说任务对这个部分进行了一定的简化——目标区域并没有敌人，但周围还是有少量，建议各位调一点夜视药水备用，目标完成之后赶紧回安全屋就行了（注意第一次炸弹引爆会失败，那时在通道口等一下不要走太远）。

Steal From a Thief	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：此任务目标区域的敌人基本都有枪，因此要带枪去应战，把敌人都干掉后在一间屋子的桌上搜到钥匙，然后用钥匙打开上锁的仓库门，拿到里面箱子里的炸药。

[illegible]	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：这个任务步骤也略多，主要是要进行各种开关阀门的操作，也要和大锤子作斗争，但只要我们掌握了伪装技能，这个部分就能简单不少。

Binoculars	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：这个任务就是要找到望远镜（Binoculars），没有拾取道具的地点提示。同样我们先是得把这个任务设定成当前追踪的任务，然后去一些较高建筑物的屋顶找放置着的双筒望远镜。这里个人是去了一个野外的安全屋，那种在屋顶上的，然后就找到了。

Dulse	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：寻找药草的任务，水里的藻类。

Hardware	
任务地点	Slum地图
前提分支	Assault and Batteries
任务难度	困难
经验奖励	1000生存经验

任务要点：这个任务算困难主要是因为到达目标地点的过程很纠结，要爬上大地图东北部大桥的断桥顶端然后再用滑索滑到对面，建议把这个任务和同样有爬桥要求的Searchlights一起做，爬塔途中可以顺便把Searchlights任务中要求的灯泡给拿了（相关内容请查看后文Searchlights任务部分），然后再继续往上爬并滑到对面断桥部分，在这个区域内靠里侧的一部分能找到任务需要的关键道具（这个区域有相当多的急救包可以拿，还有一个收集品，好不容易过来一趟一定不要错过）。

[illegible]	
任务地点	Slum地图
前提分支	On The Hooks
任务难度	普通
经验奖励	1000生存经验

任务要点：任务要求就是在大巴车上去偷电池，这里一定要利用伪装技能，不然清场需要花费的代价太大。电池位于大巴车内驾驶位右侧，有些大巴车的门需要撬锁撬开，请算好伪装有效的时间，不然很有可能被大锤子砸死。

On The Hooks	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	1000生存经验

任务要点：此任务是话特别多嘴特别损的双胞胎兄弟交给我们的第一个任务，与两兄弟见面之后去目标地点，从屋顶进入仓库，掉到下层后会发现这里有不少丧尸以及一个大锤子，而我们要找的关键道具在一堆可以用脚踢碎的木箱子之中，赶紧冲过去一阵猛踢，然后拿起道具走人。

Firebug	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：还是去一个仓库拿东西，这里在仓库上层要和持枪士兵周旋，下层要面对大量丧尸，利用伪装可避免一些战斗。

O Brother Where Art Thou?

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：这任务中的两兄弟比双胞胎要正常多了，战斗也是先跟丧尸交战，然后再和Rais的手下进行两场遭遇战，带上好的武器准备足够急救包就行，然后注意别在狭窄空间被敌人围殴。这个任务完成后目标NPC会给玩家自己仓库的钥匙，仓库里的武器装备在分支给的武器里算很不错的了，至少很实用，尽早取得。

Where's my Mother?

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：把红房子里的敌人全部解决并把入口堵上，再找小男孩，他躲在衣柜里。到达变态的住所之后，他回拉响警报，此时站在屋顶上层等丧尸们爬上来，露头就踩，这样就能快速搞定丧尸，需要一直杀到警报停止，然后换上攻击力高的近身武器。下楼在门口站一会儿变态就会开门冲出来，快速干掉他，并在其身上搜到钥匙，之后再多砍他的尸体几下（去过地下室之后你就知道这么做是正确的—_—）。推开挡路的柜子，去地下密室解救目标。

A Survivor's Guide to Zombieland

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：帮NPC拿到他要的道具，桥上的那一处道具在一辆黑色轿车的后备箱里，这辆车是悬挂在桥边的，看上去就要掉下去了，比较明显，不要在车堆里找。车掉下去之后要潜到水里去把东西拿到。

Midnight Bride

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：采药草的任务，此药草在夜间出现。

Poisonous Herbs

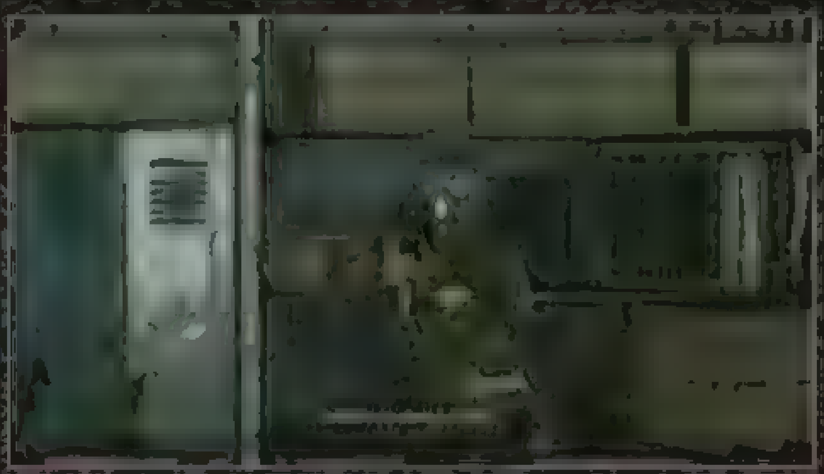
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：前往地图上相应位置拿到药草即可。

Gas Mask Man

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：潜水捞道具的时候，道具的位置在湖中央一处被翻掉的船盖住的岩石缝里面，潜在湖底一遍游一遍发动生存本能就能找到，不过游进这个缝的时候注意一下自己的氧气量，不够的话先上去呼吸一下，不然淹死在这里实在太蠢了。



A Baby is Born

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：这个任务真的很坑，就是一直给目标酒精，不过到最后还是被NPC拒之门外，自己撬门进去看吧！完成这个任务令我感到本作不能在安全屋做出任何攻击动作的设定实在是太不爽了。

Tunnel Vision

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：我们要找的东西在隧道白色轿车的后备箱里，保险起见白色轿车都找找，不过如果位置不随机的话应该是在大锤子看守的那辆白车的后备箱里，不想战斗把他引开就行，反正不用撬锁。最后战暴徒，他们的数量有点多，拿上好用的武器，急救包准备好。

Spare Glasses

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	3500生存经验

任务要点：帮目标找书找眼镜，比较简单的任务。

The Prodigal Son

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：拯救父子二人，儿子被丧尸围攻，不过丧尸中最厉害的也就大锤子。向其父亲汇报完毕后Rais的手下会杀来，不过好在他们都没枪，而且这里可以和老头一起战斗。

Searchlights

任务地点	Slum地图
前提分支	Voltage
任务难度	困难
经验奖励	5000生存经验

任务要点：建议与Hardware支线一起完成。这个任务要求我们晚上来到地图东北部的大桥上，爬到大桥的上方取灯泡，桥上Volatile多，那些灯泡还会漏电，高处还有Bomber暗算，一不小心就容易摔死，综合来看这个任务算是最麻烦的了。开始任务多准备一些急救包。首先爬桥需要跑到桥中央，从靠右边一侧爬上去，用车垫脚然后慢慢往上爬，两层的所有灯泡都要取，几乎有一大半的灯泡都在漏电，而由于主视角的关系摘灯泡又有特写，我们动作一大就会摔死，而慢慢移动又会被电不少血，因此这里需要准备大量急救包，血不多了就回复，不然因摔死或电死再爬一次什么的真的是够了。另外，我打到这里的时候在爬塔时出现了BUG，往上爬的时候莫名就钻进了建模里，折腾了半天最后居然掉进了异次元，又折腾半天居然就掉进水里了，等我花了半天时间回到桥上天都亮了，但此时由于任务在之前的夜晚已经被触发，因此居然可以顺利的继续，所以这里建议大家如果想让这个任务变得简单点，可以晚上来触发然后回安全屋睡大觉，白天再继续，看看能不能顺利进行（或者晚上触发后在安全屋附近玩耍一下，等天快亮了再上桥）。如果想和Hardware任务一起完成（桥顶上安全屋里还有个收集），拿到灯泡之后别忙着下桥，继续爬到塔顶滑到断桥的对面去，一定要注意不要滑反了方向。另外，这里特别提示各位爬塔的时候没事别乱用钩索（除非你是钩索小王子或者钩索小公主），用来飞跃差不多高度的平台还勉强可以，不然很容易摔死，因为角度不太好。

任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	4500生存经验

去目标地点拉个开关就行了，其中第三个地点要到晚上才能拉开关。如果对夜间行动感到恐惧，可以在目标地点附近活动到傍晚时分再前往，在屋子里等到夜幕降临。

收集攻略

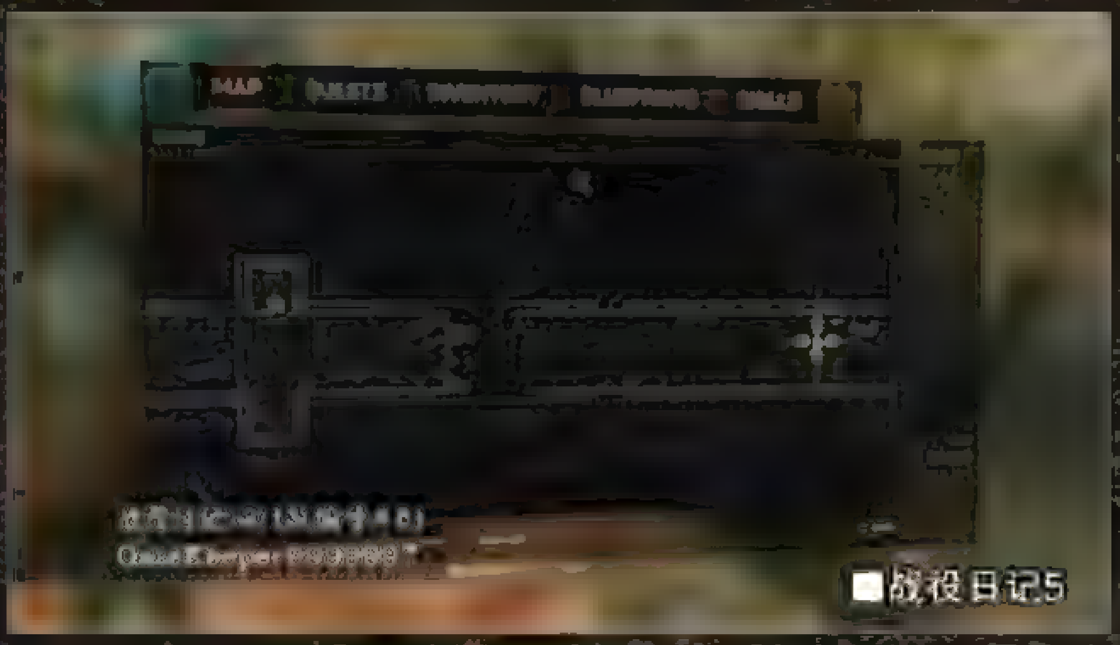
不得不说《消灭之光》的收集要素真的是藏得很不错，如果玩家只跑主线几乎见不到绝大多数的收集，不在菜单处查看估计连收集有几种都不知道。前文已经提到过本作收集的构成，由于本作没有坐标，多层建筑很多，而且绝大部分的收集品几乎都是在建筑内部，因此这里我们着重为各位介绍67个资料收集，因为这个部分关系到玩家获得全成就或拿到白金，难点收集有配图。67个资料收集包括战役日记（Battle Journal）17个、笔记（Notes）34、语音信箱录音（Voice Mail Recording）16个。另外，由于本作大部分收集品（特别是笔记）都是在完成相关位置周围发生的支线才会出现，因此建议各位完成全部支线后再捡收集。

战役日记#0	Slum	总部内，从入口爬上来，左侧交付空投物资的NPC左边的架子上。
战役日记#1	Slum	挑战Phycho所在的安全屋区域内，玩家仓库背包所在位置的右侧。
战役日记#2	Slum	如图所示位置，正前方房子二层的木箱左边。
战役日记#3	Slum	地图东北部断桥脚下的安全屋区域，床铺所在建筑屋顶的靠背椅上。
战役日记#4	Slum	野外惟一一个被持枪的疯子占据的安全屋里，睡觉床铺的右侧。
战役日记#5	Slum	分支Hardware支线中拾取最好。位于地图东北部断桥的远端，需要爬上桥定滑到这里，如图所示位置的凳子上。
战役日记#6	Slum	主线Pact With Rais任务中，第一处启动开关处的小屋内（第一次遭遇吐痰怪剧情那里），电脑桌上。
战役日记#7	Slum	如图所示位置的小院内有一辆黄绿色的轿车，车的后备箱里。
战役日记#8	Slum	分支The Prodigal Son中，找到老人儿子并与丧尸交战的院子，建筑物内一层，从大门进入，再进入右手边的房间，电脑桌上。
战役日记#9	Slum	图上角色正前方的建筑物内，从大门进入，进门左侧长凳上的饭盒旁边。
战役日记#10	Slum	如图所示位置，一个有写着WASTE LAND标语的小院子里有个红顶小屋，小屋门前的沙发上。（小院入口对面有个BAR）
战役日记#11	Slum	The Sewer中（第一次前往Old Town必须走的下水道），往里一直走会来到一个丧尸扎追的狭长通道（可以看见天空，墙壁上有涂鸦，第一次来还有个大锤子在这），这里必须转动一个阀门并开门才能继续前进，之后笔直往前跑到尽头小屋，左前方角落的椅子上。
战役日记#12	Slum	总部内，坐电梯上楼。出电梯往左边走，然后左转走到尽头，进入右手边的房间。进屋后笔直走到正前方的房间里，右侧一个躺着的NPC旁边的柜子上。（主线中曾来到这个房间与Zere医生会面）
战役日记#13	Old Town	如图所示位置，角色正对面的河对岸有一个小山洞，刚进入山洞口右前方的地上。
战役日记#14	Old Town	如图所示位置，前方红色建筑物的三楼，进入三楼门内，再进入左手边的房间，该房间左侧的窗台上。
战役日记#15	Old Town	从图上看，如图所示位置是一个被建筑环绕的正方形区域，这个区域内侧，左上角附近有一扇半开的闸门可以用手打开（建筑一层），进去后右前方的工作台上。
战役日记#EP	Old Town	如图所示位置的安全屋需要从屋顶的天窗进入，从天窗刚跳下去正好落在一具尸体旁边，尸体身边的地上。
笔记#1	Slum	分支Goodnight Mr.Bahir中，把卖假药的那群人击败后，这个药店区域就会变成安全屋。该安全屋主建筑一层，玩家仓库背包的左侧。
笔记#2	Slum	分支O Brother Where Art Thou任务完成后，回到当初委托任务NPC的弟弟被丧尸围攻的建筑物（不用进入读盘才能进入的区域），此建筑一楼还有另外一个门，笔记就在门缝上夹着。这个门同时也是隔离区Stuffed Turtle的入口。
笔记#3	Slum	接到Witch Queen任务的安全屋区域内，接速度挑战NPC背后的桌子上。
笔记#4	Slum	总部靠地图西侧的大门外有个小院子，院子里有一辆白色的车，这辆车旁边的一面墙上贴满了照片，地上还用白喷漆写了字，墙脚下小熊娃娃的旁边。
笔记#5	Slum	总部内接分支任务的公告牌上，稍微靠下一点的位置。
笔记#6	Slum	分支Gunslinger任务中，需要到一个屋子里给NPC找所谓的雕像，就在雕像所在的房间（有大量物品可搜刮的房间），刚进入这个房间右侧的墙壁上有一幅挂着的海报，海报的右下角。
笔记#7	Slum	分支Gunslinger任务中，从拾到上一个笔记的房间出来，右边收款机旁边开着的抽屉里。
笔记#8	Slum	分支Where's my Mother任务中，找到小男孩的红房子，从屋顶进入该建筑后，一进门左手边的桌上。如果救小男孩时没找到，就完成这整个任务后再回来这里，这时一定会出现。
笔记#9	Slum	地图东北部断桥脚下的安全屋区域，从这个区域的大门爬进这里，爬楼梯进入右手边房子的二楼的第一间房，一进门的左侧有一个书架，书架上。
笔记#10	Slum	地图东北部断桥脚下的安全屋区域，从这个区域的大门爬进这里，进入左手边房子内的一楼最里面的房间，高低床的下铺上。
笔记#11	Slum	分支Voltage任务中，需要夜晚拉开关的那个小屋在任务完成后会变成安全屋，屋内的电脑桌上。
笔记#12	Slum	地图东北部断桥上的安全屋内，床的旁边。
笔记#13	Slum	分支Tunnel Vision任务完成后，不要离开当前区域（堆放很多小车的院子），与我们对话的NPC所在房屋左侧，有一个靠在地上的双人座椅（绿色垃圾桶的左侧），椅子上。
笔记#14	Slum	分支Tunnel Vision任务完成后，该区域会变成安全屋，玩家睡觉的床铺旁边的小箱子上。
笔记#15	Slum	接到Witch Queen任务的房间内，进门左侧的桌子上。
笔记#16	Slum	分支Cease and Desist任务完成后，该地点建筑会成为安全屋，从正门进入该建筑一层，右手边房间内，左侧的桌子上。
笔记#17	Slum	分支Cease and Desist任务完成后，拿到上一个笔记后，出房间门笔直走，白色写字板右侧的桌子上。
笔记#18	Slum	如图所示位置附近有个无法直接翻越进入的小区域（好像是分支Gassed Up中关阀门的其中一个位置-_-b），爬上旁边的小断桥上再跳进这个小区域（对着垃圾堆跳），垃圾堆的旁边。
笔记#19	Slum	从如图所示位置进入前方隧道，靠右边一直往前跑，能看到有一辆红色大巴车横着阻断了道路，大巴车的右边有个白色的小车，这辆小车右侧有个门，连续进入两扇门后左转进入前方房间内，左侧的桌子上。
笔记#20	Slum	分支Gassed Up中有一个很多管道和阀门的区域（我们在这里扭阀门的时候后来还失火了），这个院子里有个小屋，进入小屋左侧墙上放置治疗用品的白色壁柜里（拾取的时候居然不用开箱子就可以直接拿到柜子里的笔记-_-b）
笔记#21	Slum	分支Mother's Day中，将道具交给NPC后他会关上门，从屋顶打开通风口进入建筑，NPC所在房间的左边还有一个房间，进去的书桌上。
笔记#22	Slum	分支A Survivor's Guide to Zombieland任务中，寻找第一处道具的屋子内。撬门进去后，右手边有一条电脑桌，右前方靠近屋子角落的桌子上。
笔记#23	Slum	分支The Prodigal Son任务完成后（与老人共战Rais的手下后），老人会自动走到一个小屋的门口，进入他背后的这个小屋，小屋内左侧的桌子上。
笔记#24	Slum	分支Total Security任务中全是生存者尸体的屋顶，上面有个绿色棚子的小屋屋顶上（没错就是屋顶上的小屋），收音机的旁边。
笔记#25	Slum	分支Total Security任务中全是生存者尸体的屋顶，屋顶上两间小屋的中间，相对靠地图西侧一边，有两具尸体在地上那里，白色枕头（？）的旁边。
笔记#26	Slum	分支Cease and Desist任务完成后，该地点建筑会成为安全屋，该建筑正门入口对面有一个绿色的集装箱，但是这个集装箱有两个入口而且从中间隔断，从安全屋外的一侧入口进入这个绿色集装箱，进入之后左前方蓝色的柜子里。
笔记#27	Old Town	分支The Shadow of the King任务中，需要进入特定大楼内部。107房间内，进门右侧电视机旁边的桌子上。请确保在大楼的大厅前台拿到全部的门卡以免打不开门影响探索。
笔记#28	Old Town	还是分支The Shadow of the King任务中，101房间内，右侧小房间里的桌子上。
笔记#29	Old Town	分支Chasing Past任务中，需要进入目标公寓内，三号房间的门缝上夹着的就是。（进行到三号门门前会发生剧情，角色会自动收听收音机）
笔记#30	Old Town	捡到31号笔记之后，左转走到这个建筑顶部的另一端，一盆植物的左侧地上。
笔记#31	Old Town	来到如图所示的位置，这片屋顶区域有三个笔记，依次拿。右手边的地面上放着第一个。
笔记#32	Old Town	捡到30号笔记之后，右转从栅栏的缺口跳到旁边较矮屋子的顶部，左前方的地面上。
笔记#33	Old Town	分支Health Potion任务中，地图北部一个药店找药的时候（警报一直响的那个位置），店内的桌子上（电脑旁边）。
笔记#34	Old Town	分支Fan Zone任务中，需要进入特定建筑内，该建筑内有一个类似演播室的大房间。房间内有一个写着"HARRAN 2014"的大牌子，牌子左下角旁的音响上。
电话录音#1	Old Town	如图所示位置，角色正前方有一间门口区域有红色顶棚的建筑，进入建筑内，左前方的柜台内侧。
电话录音#2	Old Town	在如图所示位置，来到正对面屋子的屋顶，右转下到三楼阳台。不要从门进去，转身从窗户跳进去，右侧绿色床旁的床头柜上。
电话录音#3	Old Town	从如图所示位置的屋顶跳到正下方的垃圾堆上，能找到左前方有一个绿色招牌的药店，进入药店翻过柜台，右前方的柜子上。
电话录音#4	Old Town	从如图所示位置正对面的建筑物三楼阳台门进去，往里顺着路走，快进下一个房间门前左侧的桌子上。
电话录音#5	Old Town	从拿到15号电话录音的窗户走出来，右前方远端有个相对独立的小屋（如图所示），小屋内的冰柜右侧。
电话录音#6	Old Town	在如图所示位置，进入对面红色建筑三楼的门内。进门后左转进入前方房间，床另一侧的地上。
电话录音#7	Old Town	如图所示，角色所在位置是一个四面被建筑环绕的区域，在这一小片区域的西南角（内侧角），玩家可以找到一篇涂鸦墙（往高处看），爬上涂鸦墙之后，能找到一个如图所示的白窗户（窗口有打结的白色被单）。跳进这个窗户，前方走廊左侧的桌子上。
电话录音#8	Old Town	如图所示位置，前方建筑一层有个绿色招牌的药店，进入药店内翻过柜台，右手边的柜子上。
电话录音#9	Old Town	在拿到10号电话录音的安全屋西侧建筑（从地图上看），该建筑一层有个绿色的药店（从安全屋顶比较容易观察到），进入药店，刚一翻过柜台，左手边的柜子上。
电话录音#10	Old Town	如图所示位置，进入角色正前方的安全屋内部，正前方窗户旁的桌子上。
电话录音#11	Old Town	如图所示位置，角色所在建筑一楼有一个白色半开的闸门。打开闸门进屋，正前方的桌子上。
电话录音#12	Old Town	如图所示位置，右前方一楼有一个绿色招牌的药店，进入药店，翻过柜台，右转，右前方的柜台上。
电话录音#13	Old Town	分支Health Potion任务中，通过电脑找到了一个人公寓，这个公寓需要利用钩索从窗户飞进去。进去后继续探索，会发现有一间屋子里有个丧尸正趴在地上啃一具尸体，就是这个尸体所在的房间内餐厅的桌子上（我们找到的重要任务道具便条所在的冰箱正对面）。
电话录音#14	Old Town	如图所示位置前方白色建筑屋顶有一个酒吧，进入屋顶酒吧，进门右转，前台的架子上。
电话录音#15	Old Town	如图所示位置，角色正前方建筑二楼有个开着的窗户（该窗户右侧有一个显眼的蓝色窗户是关闭的），进入窗户内立刻右转，前方床靠墙一侧的床头柜上。
电话录音#16	Old Town	在如图所示位置有一间建筑的三楼有个野外商店（金钱符号）。从靠地图南边一侧进入该建筑的二楼，进门右前方的桌子上。

■战役日记2

■战役日记14-2

■电话录音2-1


■战役日记5

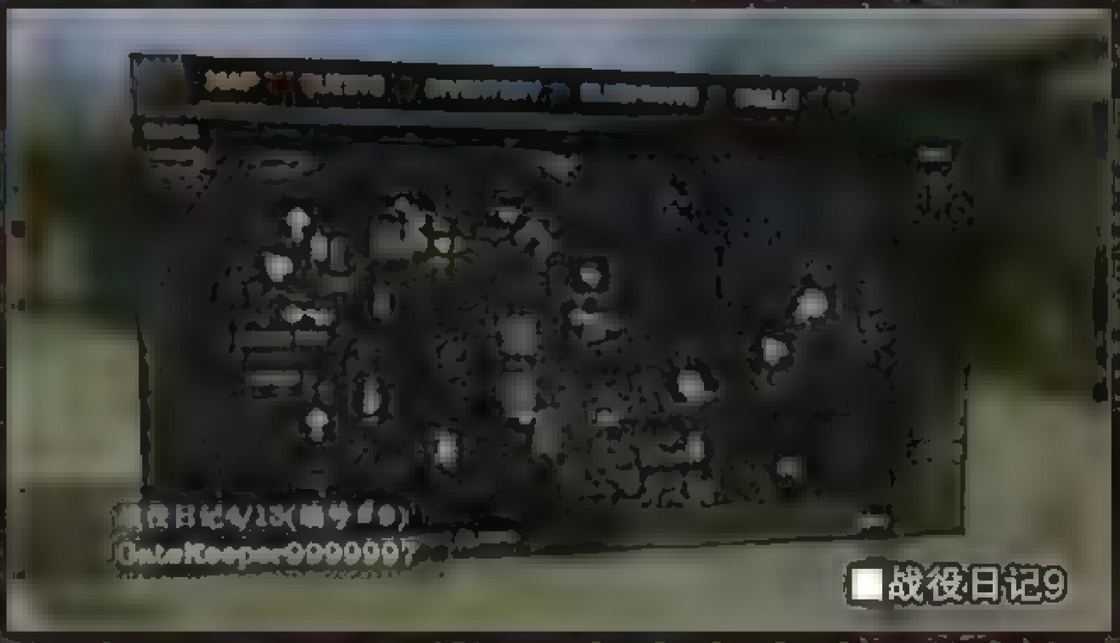
■战役日记15

■电话录音2-2

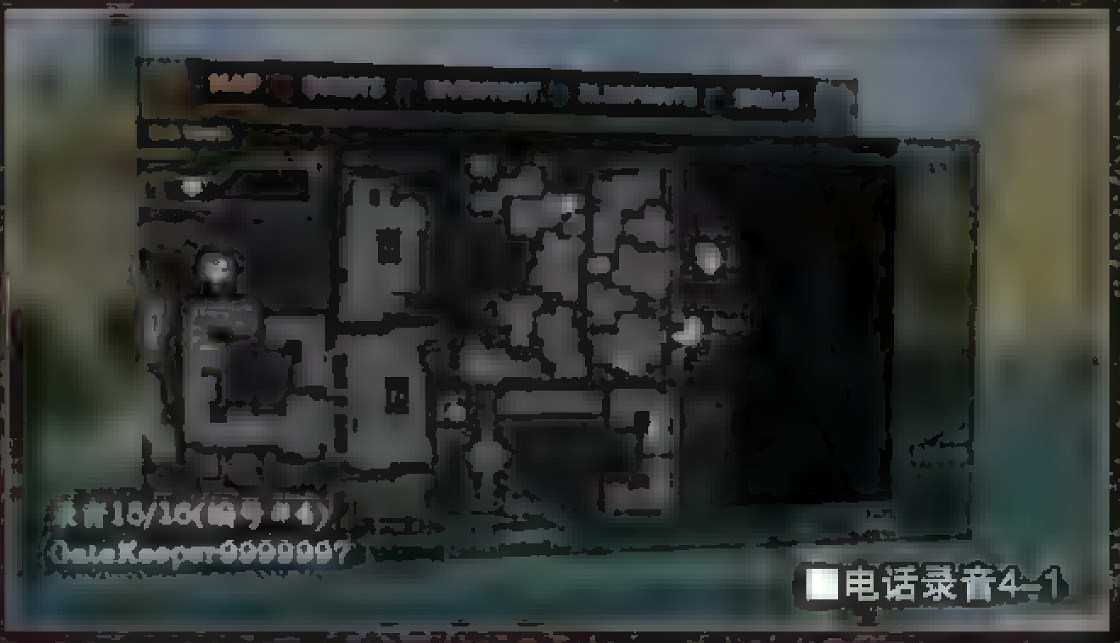
■战役日记7

■战役日记EP

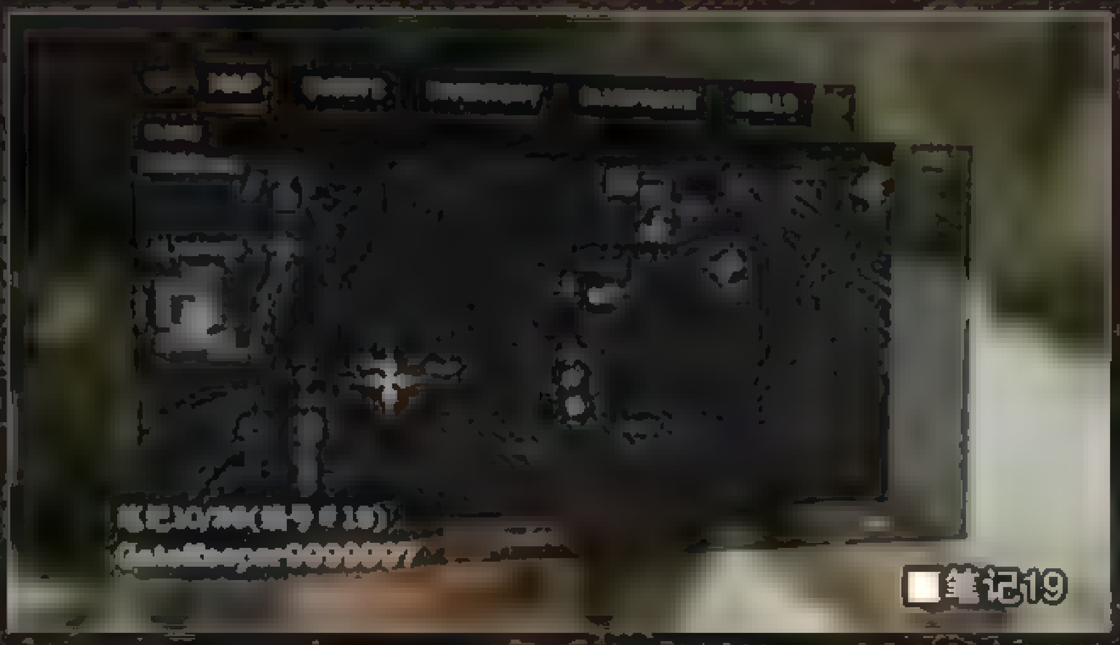
■电话录音3


■战役日记9

■笔记18


■电话录音4-1

■战役日记10

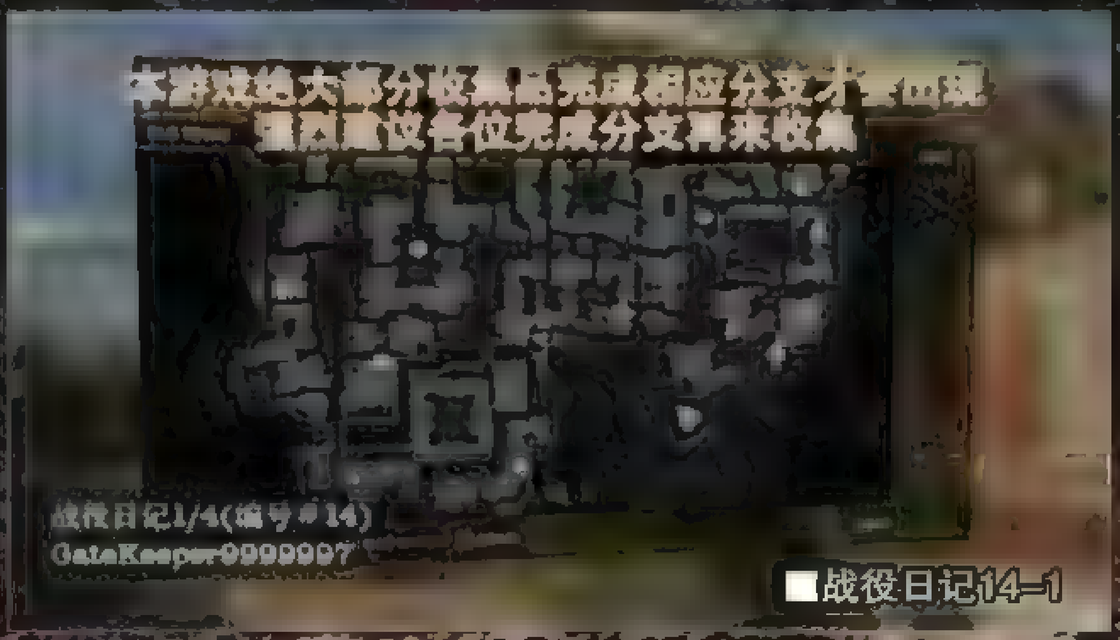

■笔记19

■电话录音4-2

■战役日记13

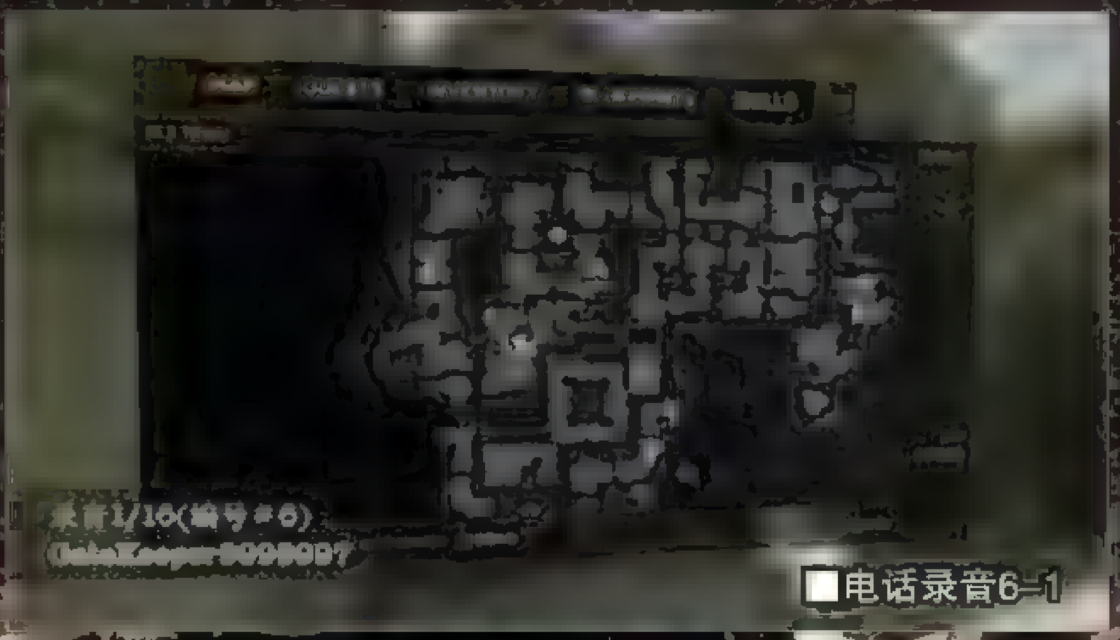
■笔记31

■电话录音5



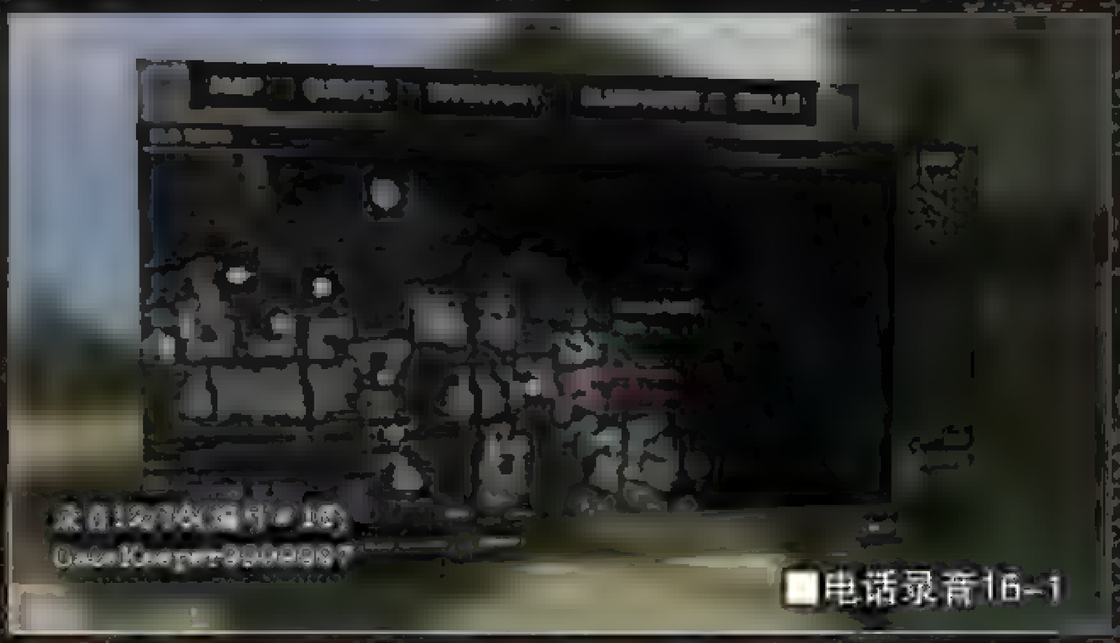
■战役日记14-1

■电话录音1

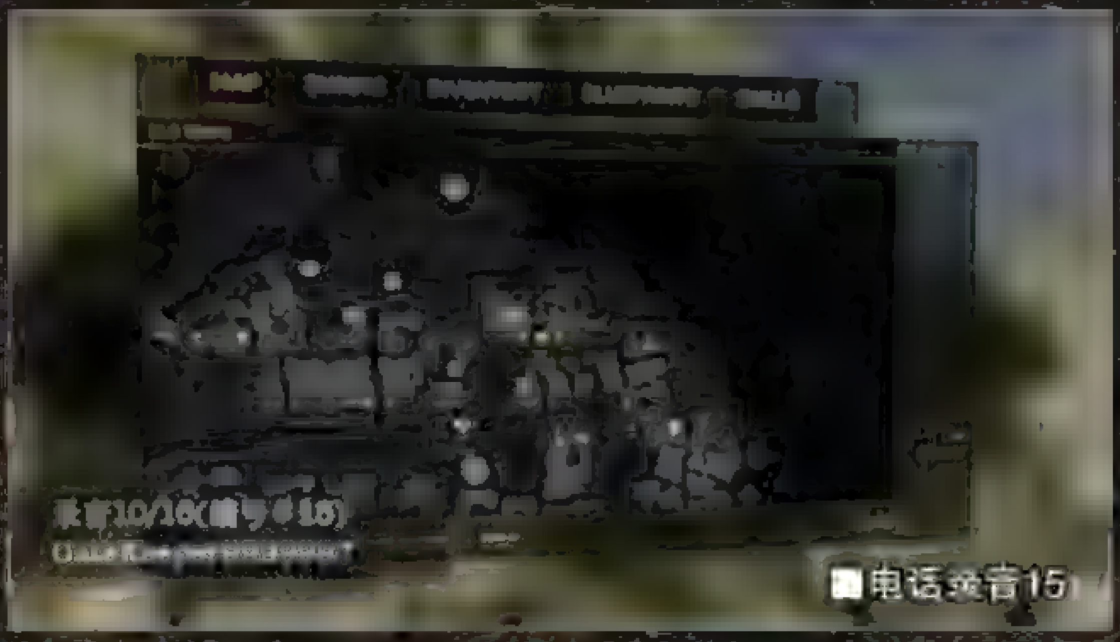

■电话录音6-1

■电话录音6-2

■电话录音14


■电话录音16-1

■电话录音7-1


■电话录音15

■电话录音16-2

■电话录音7-2

■电话录音8

■电话录音10

■电话录音11

■电话录音12

成就/奖杯综述

《消灭之光》的推荐全成就/白金路线为：通关游戏主线（最好顺便把合作联机类成就/奖杯拿到）→分支任务和挑战全完成，成就/奖杯要求的收集拿齐→剩余条件类成就/奖杯补完。

除了了解全成就/白金路线外，大家还需要知道以下几点：

1. 本作的系统本身比较友好，基本没有会错过的成就和奖杯。

2. 目前为止的游戏版本，无论XOne版还是PS4版都有不同程度成就/奖杯BUG，具体原因不明，目前中招的玩家们主要是栽在了“全分支任务完成”或“全安全屋解放”上，而“完成所有隔离区挑战”似乎也有可能出现成就/奖杯BUG。本人目前遭遇了“全安全屋解放BUG”，还在想办法解救，建议玩家们在解放安全屋的时候不要太奔放，尽量在安全屋范围内将其解放，避免出现笔者的惨剧。

3. 理论上全成就/白金可以在一个周目内完全搞定，不需要NEWGAME PLUS。这里反而要提醒各位，在彻底想清楚之前，不要在刚进入游戏的主菜单中以主存档随便开启二周目或者从之前章节开始重打游戏，否则很有可能造成追悔莫及的事情发生。

4. 养成备份存档的好习惯，如果遇到了前文提到的问题，也方便补救。

成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	要求	点数/种类
Flight of the Crane	剧情成就/奖杯	10/铜杯
My left or your left?	剧情成就/奖杯	15/铜杯
Snake in the grass	剧情成就/奖杯	15/铜杯
Making Faces	剧情成就/奖杯	25/铜杯
Tied loose end	剧情成就/奖杯	25/铜杯
Now You Can Come In	剧情成就/奖杯	25/铜杯
Vertigo	剧情成就/奖杯	25/铜杯
Bittersweet	通关游戏	50/金杯
The Whole Story	完成全部分支任务。	100/金杯
Disaster Recovery	获得15个救济物资。	10/铜杯
We're All In This Together	从丧尸手中救出15名生存者。	10/铜杯
Homo Homini Lupus Est	从Rais的手下手中救出15名生存者。	10/铜杯
Bolter Hunting	杀死5只Bolter	25/银杯
I'm a Runner and a fighter	完成15个速度或屠杀挑战。	25/银杯
Lucky 7	在合作竞赛中胜出7场。	25/铜杯
Harran Athletics	参加10场合作竞赛。	25/铜杯
Trade Company	累计卖出价值1万美元的道具。	10/铜杯
Trespassing	完成所有隔离区挑战。	25/银杯
Now It's Safe	解放所有安全屋。	25/银杯
Pheidippides	移动至少42195米。	25/银杯
Mount Everest	攀爬至少8848米。	25/银杯
Is It Really Necessary?	杀死第一个丧尸。	5/铜杯
Everybody Dance Now	用电让5个丧尸抽搐。	10/铜杯
Can't Touch This	以无伤状态连续杀死20个敌人。	25/铜杯
This is Harraaaaan!	把100名敌人从悬崖或屋顶踢下去刷死。	25/铜杯
Mouths Wide Open	杀死一只Volatile。	25/银杯
Hush, Hush Now	干掉一只尖叫丧尸。	25/铜杯
BBQ	把一只燃烧的丧尸推到尖刺上。	10/铜杯
A Game of Catch	用投掷武器杀死50人（飞镖、飞刀等）。	10/铜杯
Harran Shooting Club	用射击武器杀死50人。	10/铜杯
Electrified!	用电栅栏陷阱逮住25名敌人。	10/铜杯
Blinded by the Lights	用闪光弹或闪光灯让25个Volatile失明。	10/铜杯
High Flyer	用Ground Pound或Drop Attack技能杀死25名敌人。	
Judo Master	用投技扔50个敌人。	10/铜杯
Prom Night	级别二或以上的夜间追踪中存活下来。	25/银杯
Enlightened!	用灯光陷阱让25个敌人失明。	10/铜杯
Little Craftsman	第一次用蓝图制作道具。	10/铜杯
Master Crafter	使用蓝图制作至少100次。	25/铜杯
Open Sesame	成功撬锁10次。	10/铜杯
Everybody Knows Kyle	生存能力达到12级。	10/铜杯
The Legend of Harran	生存能力达到18级。	25/银杯
Agile	敏捷能力达到10级。	25/铜杯
Strong	战斗能力达到10级。	25/铜杯
It's All In the Writing	找到全部资料收集（战役日记、笔记、语音邮箱录音）。	25/银杯
I've Got Your Back	在联机模式下完成一个任务。	10/铜杯
Polyamory	在一场联机游戏中与3位相同同伴完成5个任务。	15/铜杯
Italian Plumber	装备扳手（wrench），对一个敌人使用Vault技能后，再用Drop Attack技能杀死他。	10/铜杯
Gabriel's Sword	在一把剑或镰刀剑（khopesh）上附加火焰属性攻击。	10/铜杯
A Long Way Down	夜晚从Slum地图的Infamy Bridge（东北部大桥）上跳进水里。	25/铜杯
We'll talk about it next time I see you	拿到其他全部奖杯。	–/白金

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

消灭之光

Tales of Zestiria

テイルズ オブ ゼスティリア

热情传说	BNGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア	日版
	2015年1月22日	本地1人（战斗时1～4人） 对应年龄 12岁以上
	售价为8070日元	

在游戏发售后各位度过了一个春节，在此期间 BNGI 分别配信了一些新的 DLC（服装、讨伐任务、免费 Chat 等等）以及一部以艾莉夏为主视角的日后谈，该日后谈的配信时间正好是在春节期间，而且在 2 月末之前玩家还能够免费下载本 DLC，该 DLC 收录了艾莉夏的第二秘奥义、艾莉夏的新服装和新迷宫等等，让玩家们可以深刻体会到导师史雷得出了属于他的答案之后的世界形势，同时也留下了一些令人十分在意的伏笔。

文 秋沙雨　美编 NINA

艾莉夏日后谈 ~瞳にうつるもの~

下载了 DLC 之后在主页面选择“Alisha After Episode”即可进行游戏，由于这是讲述游戏结局后的故事，所以建议各位在通关之后再玩该日后谈。《噬神者 2》的荒神讨伐在该日后谈无法使用。

选择 Ex New Game 可以继承本篇的通关存档（注意，必须是通关存档）开始游戏，使用通关存档开始日后谈的话，日后谈的部分道具和角色等级可以继承到本篇之中，而直接选择 New Game 开始日后谈的话，角色等级和道具就无法继承到本篇里。

艾莉夏笔记

今天，マティア军机大臣在マーリンド的视察正式结束了，视察的时间延长了整整两天，但是这次视察还是很有意义的。虽然期间也发生过过令人直冒冷汗的突发情况，不过那也只是小孩子们没有恶意的恶作剧罢了，那位向来严肃的マティア大臣能发出那样的大笑令我留下很深的印象，那个时候セルゲイ殿下的表情我也没法忘记

今后ハイランド方面将会开始组成考察团正式开始在各地视察，议和条约的结缔一下子变得开始有些真实感了，今后恐怕会变得更忙

在和マティア大臣同行进行时我也有些感触，不仅仅是因为マティア大臣的这件事，还有在マーリンド生活的人们和这座城市本身已经开始渐渐恢复了活力

为了不辜负大家和マティア大臣的期望，我得继续努力才行，为了让人们的生活变得更好，为了实现人与天族一起幸福生活的世界！

还有就是，像这样将内心以文章的形式表现出来还意外地能减压呢

史雷似乎是发生了什么事

当我被反休战派的人袭击时罗泽及时出现才使我得救，罗泽看起来精神也挺不错。但是刚刚

©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Games Inc.

有人说，导师已经不在了……而且罗泽看起来也像是在躲着我，看样子史雷的确是出事，我很担心他……

追着罗泽来到旅馆，但是旅馆房间的窗子是开着的，房间里也没有罗泽的身影……罗泽你就这么费力地想避开我吗？！罗泽现在一定是在ラストンベル，我要再次追上她仔细问清楚才行

大树の街マ－リンド

在右边有一个存档点，存档点后面的石碑没法读，走出小路之后触发战斗，把敌人的HP削减到一定程度之后继续剧情。

前往旅馆，在门口出发剧情，进入旅馆后先别急着走，等老板娘从左边的厨房进入吧台后和她对话可以拿到**パルミエ**。进入最里面的房间之后自动走出旅馆，从西南和西北的出口直接前往**ラストンベル**。

艾莉夏笔记

罗泽果然还是不打算告诉我，哎……

和我之前想的一样，罗泽果然就在ラストンベル。明明一开始只是不打算再让她逃跑的，结果却演变成了两人打架。不过罗泽她像是在为我考虑，那么说的话现在别深究史雷的事是不是比较好……？

不！这样不行！无论是怎样的现实，我都要亲眼看到才行而且，虽然很不安，不过也不代表着在前方等着我的是不好的结果。所以我绝不会退缩的，罗泽，你等着吧，哪怕演变成持久战我也一定要从你口中得到真相

既然这么决定了，那么今天就先回去休息吧。我才不想和罗泽待在一起，既然她说我们的立场和所前进的路已经不同了，那么我就老老实实像个公职人员一样去城里的公职人员宿舍休息吧。

……不知道是不是因为刚刚吵过架的原因，现在感到很累。

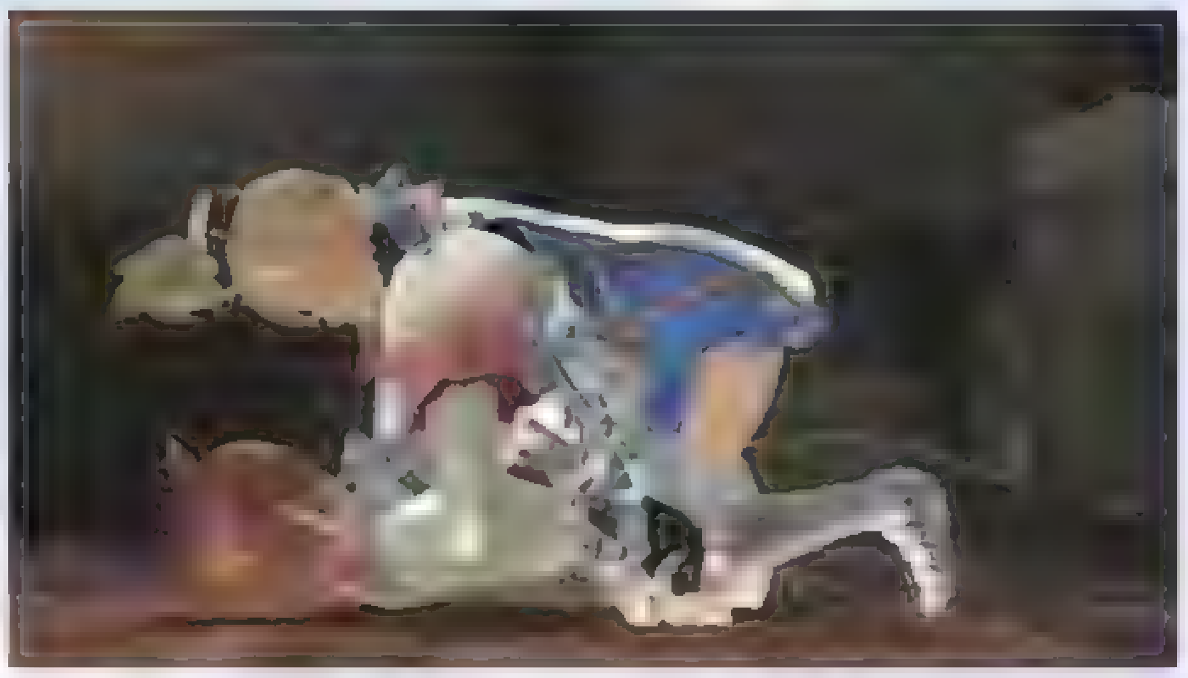
在前往宿舍的路上受到了来自过激派的袭击，罗泽又出现了，之后顺势和她结缔了从士契约，这样一来我也能和凭魔战斗了，更重要的是能够再次看到莱拉大人和艾多娜大人！米库里欧大人和扎比达大人似乎不在，不过我想就算我询问两人的去向，罗泽也不会回答吧

明明只是过了三个月而已，却感觉像是过了很长的一段时间，如此地令人怀念。但是果然还是……感到很寂寞，史雷不在这里我想听听你的声音啊，史雷……

第二天早上罗泽门都没敲就直接跑到我房间里，也不给个理由就让我穿上正装，真是个强硬的人

据罗泽所说，过激派内部里似乎混进了凭魔，为了找出它，首先得把敌人引出来后将他们的据点找出来。所以罗泽让我穿上正装，显得更加显眼一些，将敌人引出来。她跟我好好说的话我还是会去做的，早上真是吓我一跳。

职人の街ラストンベル



剧情之后来到地图西边的位置触发战斗，罗泽、艾多娜和莱拉入队，罗泽可以使用神依，对方只是杂兵级别的家伙，解决掉之后进入第二天，入手艾莉夏的新服装，在城门前触发剧情后经由**ヴァ－グラン**森林前往**グレイブガント**盆地。

艾莉夏笔记

在グレイブガント盆似乎有着和凭魔紧密相关的线索，而且那里有个地方是被艾多娜大人所封印。

正如我们所想的一样，在进入盆地之后过激派就来袭击我们。我们跟着落单的过激派士兵走，看到他进入一个洞窟之中，这个洞窟就是艾多娜大人封印起来的，能够通往传说中的起始之村カムラン的通路

但是封印被破除，浓厚的污垢开始从洞里涌出来，是谁破除了封印？为了什么而破除封印？

グレイブガント盆地

经由**ロ－ランス**侧营地往废村的方向前进触发战斗，然后一路跟着敌人走，中途有一个**ダ－クかめにん**商店可以购买到本篇里没有卖的艾莉夏的武器。顺便一提，从盆地东侧可以经由**フォルクエン**丘陵返回**マ－リンド**。

艾莉夏笔记

难不成史雷他已经……不行，不能想这种事。

我们不知道已经前进了多长的距离，突然间，有种令人无法形容的违和感出现，这是……マルトラン老师？！

当我看到老师的一瞬间，胸口像是被堵住了一样难受，咚、咚……能够听到心脏的鼓动声，手指很冰，双手的颤抖怎么也止不住。但是我必须往前走

老师，这次我要以自己的意志，来和你诀别。

之前感受到的违和感的真正身份是由サイモン做出来的幻术。她明明是天族却成为灾祸的显主

日后谈游玩提示① 和日后谈一起配信的还有几个免费Chat小对话，其中“瞳にうつるもの”相关的两个小对话介绍的是在日后谈之前的故事，建议各位看完之后再进行游戏，这样能够更好地理解剧情。

的同伙……

艾多娜大人跟我诉说了我和史雷分开后所发生的事。マオテラス变成了凭魔，并与灾祸的显主维系在一起，不过最后史雷和罗泽，还有各位天族们结束了这一切。而……这一切的根源，却是在过去カムラン被卷入ハイランド和ローランス的战争所造成的

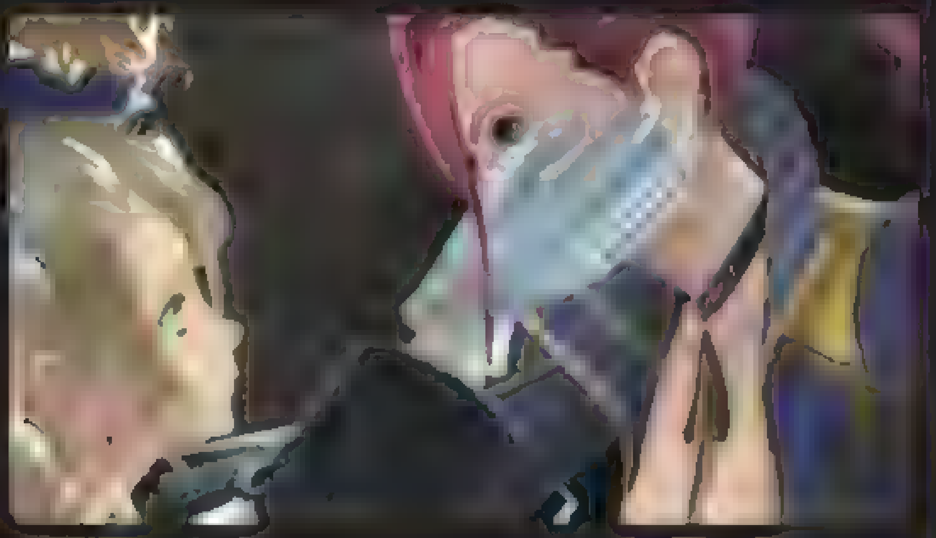
カーネック封洞

这个洞窟不难走，路上没有什么机关，直接开小地图按 L2 键寻找出口的路即可。在第三个区域的正中间触发 BOSS 战。

BOSS マルトラン

弱点无和风，耐性火和水。攻击方式和本篇里差不多，由于弱点属性对应的天族不在队伍里所以建议手控无属性特技较多的艾莉夏来进行战斗。HP 少的时候建议让罗泽使用地神依的回复奥义来进行回复。

战斗艾莉夏获得第二秘奥义。穿过封洞进入ストラット山岳。



ストラット山岳

一路上需要通过攀爬和跳下来进行移动，有种让人回想起《无尽传说》的感觉。和在封洞是一样，通过小地图可以前进至终点。在第三区域的南部有艾莉夏和罗泽的秽れの坩埚，短时间通关和通关 11 次（不限难度）可以分别拿到一个奖杯。

艾莉夏笔记

我们和扎比达大人汇合了，总之先把这里的凭魔净化吧。肯定有什么人让这里溢满了污垢，但是为什么要这样做？那个人又在哪？

扎比达大人说“对方目标是史雷”，这是怎么一回事？强大的凭魔不断从遗迹里涌出来，不好的预感在脑中挥之不去……

又出现强大的凭魔！到底还有几只啊？！虽然有大家在身边，不过这种严峻的形式不想个办法的话恐怕没法坚持太久，必须赶紧找出主谋才行！

话说回来，罗泽为什么这么焦虑？站在她旁边就能感受到她身上的火气，周围的同伴们也闭口不提。罗泽的这种焦虑，再加上现在的这种状况……一定，是和史雷有关的事对吧？

エレイン遗迹

1F：在入口处的箱子里有银钥匙，在通往 2F 楼梯口正对面的房间里有金钥匙，如果在本篇里没有拿到的话不妨直接从这里入手金银宝箱的钥匙。

2F：从右边绕到北方进入 3F，中间的那扇门可以从北端的大厅调查门打开。

3F：从左边绕到北方进入 4F，中间的那扇门从左边的通路进入正中间的房间调查门可以打开。

4F：在正中间的房间触发战斗，战后扎比达入队。在通往 5F 的楼梯对面的宝箱可以拿到“紫水晶の键”，这是打开有紫色纹章的门用的，必须入手。

5F：沿路调查墙壁打开通路进入 6F。

6F：从上方的出口进入 7F。

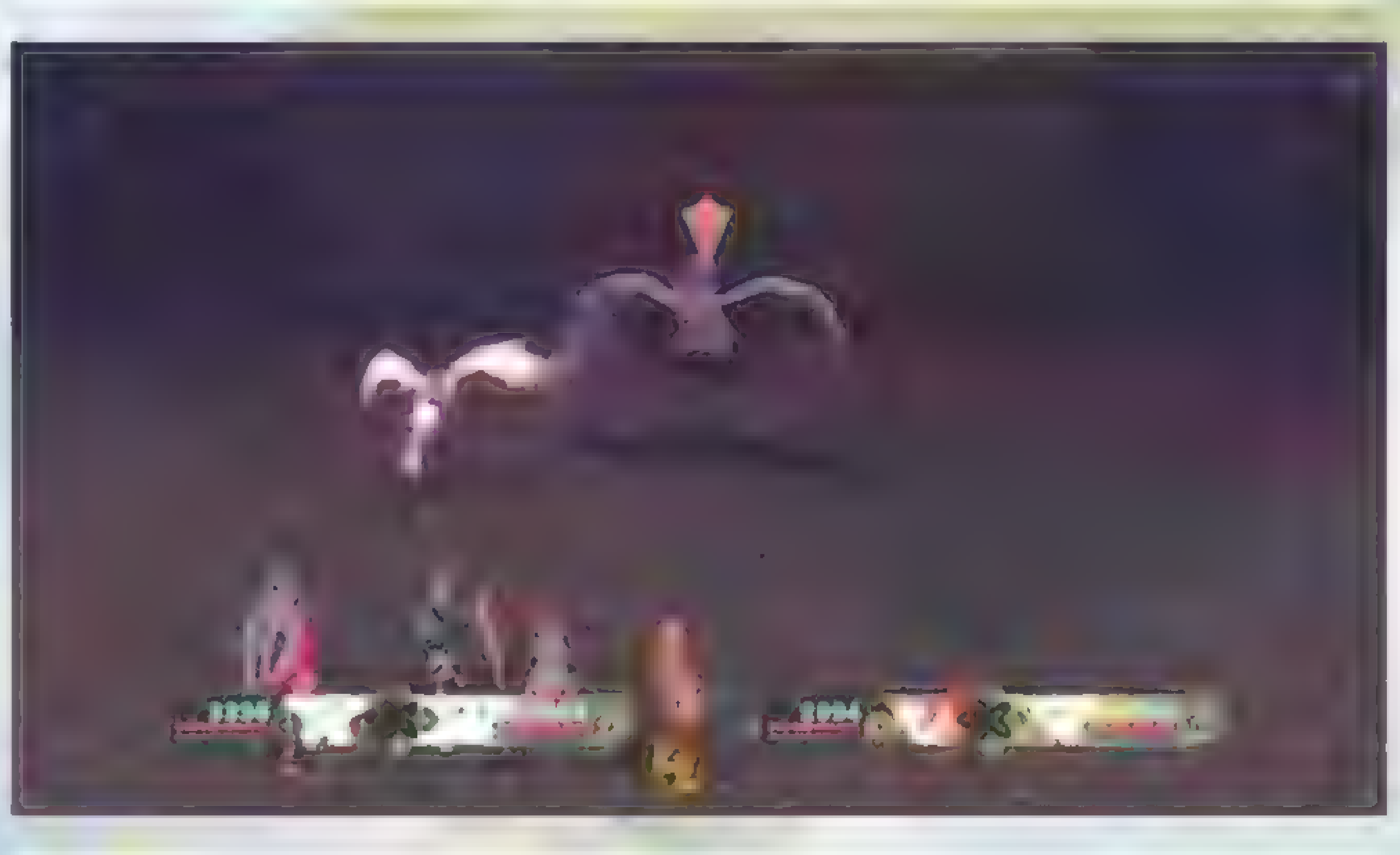
7F：调查右上的墙壁，回到 6F。

6F：进入宝物库获得“紫水晶の证玉”，这时候有些墙上有着三颗紫水晶，在持有这个道具的情况下调查紫水晶就能够打开通道，紫水晶的颜色比较暗，所以建议各位尽量将屏幕亮度调亮一些来进行游戏。从左下的出口回到 5F。

5F：从下方的入口进入 6F。

6F：从右上的入口进入 7F。

7F：从左上的入口进入 8F。



8F：在中央触发战斗，战后调查左边的墙壁打开通道，在尽头的存档点附近有ダ－クかめにん可以进行一下补给。

日后谈游玩提示② 如果是继承通关存档来玩并买了服装DLC的话建议在本篇里将角色的服装换成默认换装，因为在读取通关存档后角色的换装会保持在通关存档时的那一个状态，如果不小心装了一些搞笑类或者卖萌类换装或饰品开始日后谈一周目的话会很容易出戏。

9F：进入后调查中央房间右边的墙壁，从右边绕到上方进入10F。
10～11F：这两层的机关很少，看着小地图走就行了。
12F：在中间触发BOSS战。

艾莉夏笔记

罗泽说“我原本认为无法能和艾莉夏友好相处”，不过，我也不计较了，毕竟我们已经可以像这样面对面地谈论这种事了。之前我们又是吵架又是打架，还像现在这样在一起旅行，所以我们也算是成为了朋友

罗泽说米库里欧大人过去曾经和她说过，能够在一起看到一样的事物，听到一样的话语的人才是真正的同伴，她过去认为和我没法成为同伴，因为她成为了导师的从士，而我既是公主，又是骑士，还是政治家，更是一个一般的女孩子，和罗泽的差别很大　身为导师的从士所看到的是天族、凭魔、污垢和摇摆不定的人心，过去的罗泽和现在的我所看到的是这样的世界

罗泽在等待着我得出我的“答案”

谢谢你，罗泽。

我已经……再也听不到史雷的声音，也再也无法和史雷在一起欢笑了，对吧？

但是即使如此……我也想知道真相，想知道史雷所得出的“答案”

现在回过头来看看这些笔记，发现我的书写风格也变了不少，哪一个才是真正的我呢？

我想，我在和大家相遇之后就开始变了，不过在我之中也有着没有变的“我”，如果要问这是不是一件不好的事，我觉得不是这样的，还差一点……还差一点我就能得出自己的答案了

史雷，你再稍等一下。

就像过去你曾经向我述说着你的梦想一样，这次轮到我来向你述说我的梦和我的“答案”。

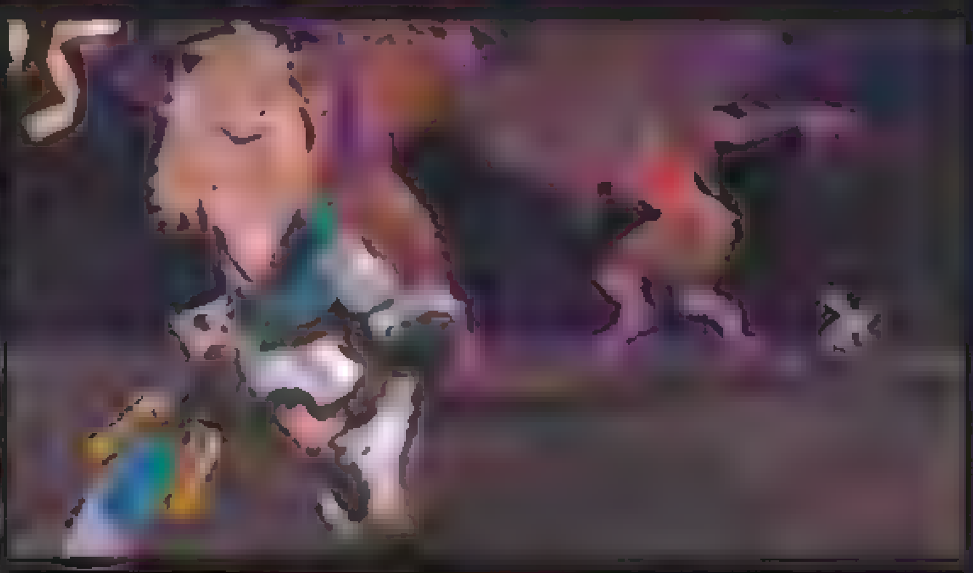
BOSS バフォメット

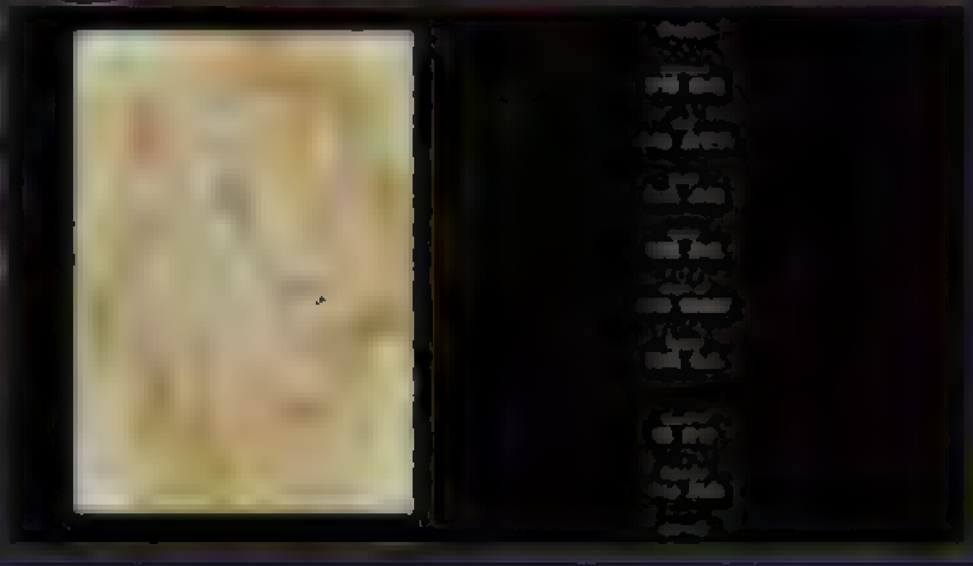
弱点风。建议省着点BG，后面还有一场战斗，所以建议手控扎比达直接攻击弱点属性。

BOSS バフォメット×2

两者的弱点和前一战相同，不过本战的要求是同时将两个BOSS击败，如果只击败其中一个而未击败另一个的话，该BOSS就会回复HP，建议多使用右摇杆操作号令引导队友攻击指定的敌人，等其中一边的HP削减至5%以下后立刻切换攻击目标，之后就尽量用秘奥义或者风神依最上级天响术来攻击敌人。

战后迎来结局。





秽れの坩埚位置一览

位置	角色	对应秽れの坩埚
凯旋草海	史雷	秽れの坩埚・等活
パルバレイ牧耕地	米库里欧	秽れの坩埚・黑绳
バイロブクリフ崖道	莱拉	秽れの坩埚・众合
アイフリードの狩り场	罗泽	秽れの坩埚・叫唤
ウェストロンホルドの裂け谷	艾多娜	秽れの坩埚・大叫唤
ザフゴット原野	史雷＋天族1人	秽れの坩埚・焦热
ブリズナーバック湿原	罗泽＋天族1人	秽れの坩埚・大炎热
カースランド岛	扎比达	秽れの坩埚・无间
ストラット山岳（日后谈DLC）	艾莉夏＋罗泽	秽れの坩埚・奈落

技能列表

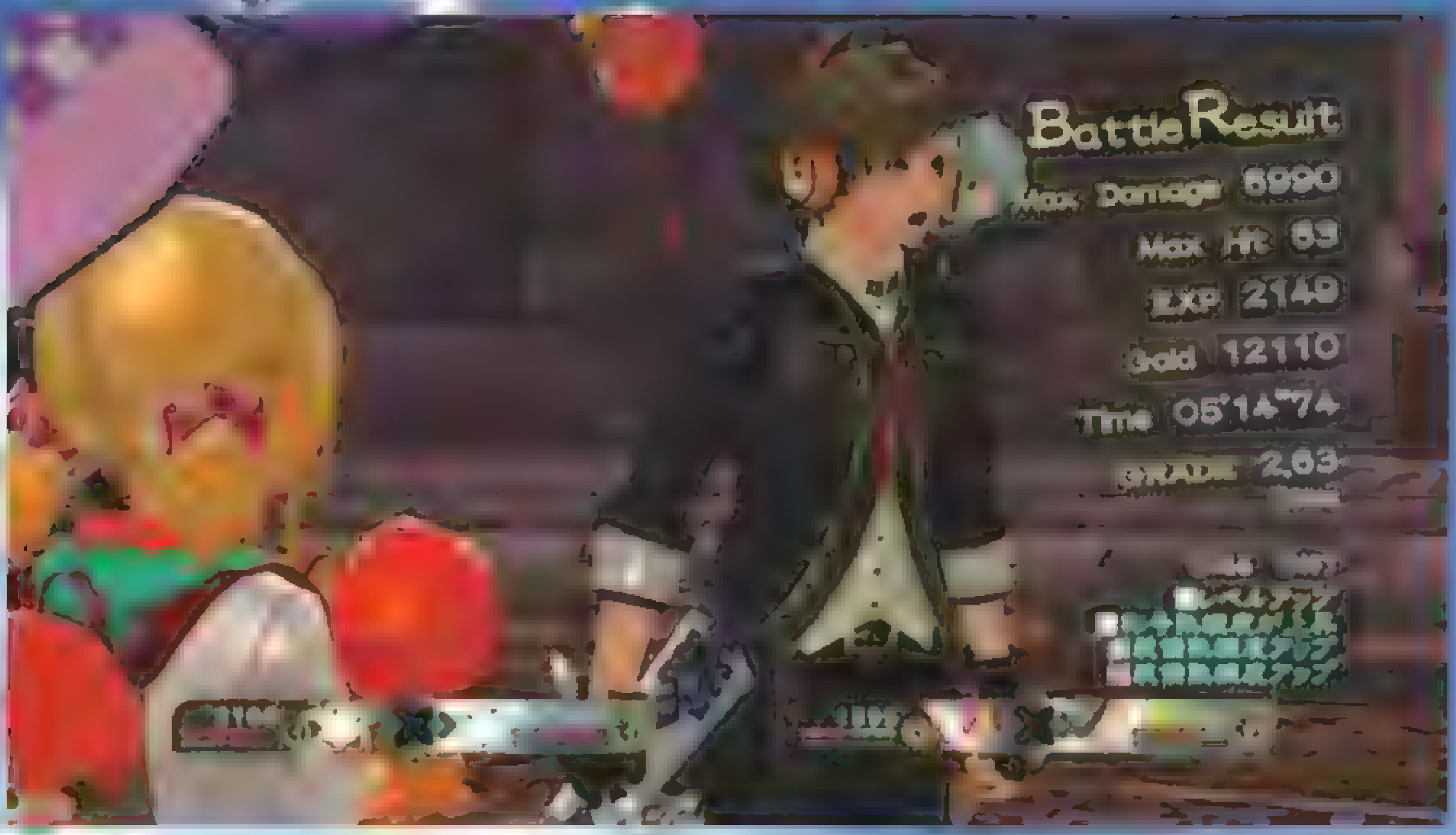
一般技能通常情况下都只会获得一个，通过提高战斗难度或者在多周目游戏时在Grade商店购买相关项目可以提高获得技能的几率，在地之主的菜单里装备指定的诺尔敏之后，在该地区进行战斗的话一定几率也能够获得附加了该技能的装备。

需要注意的是，组合技能是不能够叠加效果的，例如当玩家获得了**ユニオン**的**メタルボディ**，能够发动**メタルボディ**的效果，但是**メタルボディ**之前的组合技能效果是不会再出现的，所以如何进行技能的组合需要深思。

一般技能

技能名称	技能效果	技能类别
アタック	攻击力+4%	角色基本参数
マインド	术攻击+4%	角色基本参数
ディフェンス	防御力+4%	角色基本参数
レジスト	术防御+4%	角色基本参数
スピリッツ	集中力+4%	角色基本参数
ランページ	让敌人硬直的倍率+20%	战斗技能
ルーン	能力上升时间+15%	战斗技能
ブロック	防御性能+5%	战斗技能
レストフル	能力减少时间轻减+8%	战斗技能
グッドウィル	硬直时间轻减+20%	战斗技能
ブラッディ	让敌人硬直成功时HP回复+40	HP
プレジャー	攻击连携时HP回复+4	HP
プライム	防御时HP回复+10	HP
ゲイン	敌击破时HP回复+60	HP
リリーブ	消费BG时HP回复+50	HP
ファントム	让敌人硬直成功时SC回复+10	SC
チェイン	连携时SC轻减+1%	SC
ミラージュ	防御时SC回复速度+4%	SC
ガイザー	受到攻击时SC回复+8	SC
ジャスティス	回避时SC回复+10	SC
テンペスト	每10连击BG增加+5%	BG
ワンダー	击破敌人时BG增加+8%	BG
フォレスト	防御时BG增加率+25%	BG
フェザー	回避时BG增加率+16%	BG

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
研究中心
热情传说



技能名称	技能效果	技能类别
テンション	让敌人硬直成功时BG增加+8%	BG
パラライズ	麻痹机率+10%	状态变化
バーニング	火伤机率+10%	状态变化
スロウ	钝足机率+10%	状态变化
ポイズン	猛毒机率+10%	状态变化
クラウディ	疲劳机率+10%	状态变化
ビースト	对兽性能+10%	种族1
クラスト	对甲壳性能+10%	种族1
インフィニ	对不定形性能+10%	种族1
アパッド	对无足性能+10%	种族1
ピニオン	对有翼性能+10%	种族1
セリアン	对兽人性能+10%	种族2
アーマー	对装甲性能+10%	种族2
アンデッド	对不死者性能+10%	种族2
デーモン	对妖魔性能+12%	种族2
ドラゴン	对龙性能+15%	种族2
ヴォイド	无属性攻击威力+10%	属性
ファイア	火属性攻击威力+10%	属性
アース	地属性攻击威力+10%	属性
アクア	水属性攻击威力+10%	属性
ウィンド	风属性攻击威力+10%	属性
ペネトレイト	40伤害以下的攻击不起作用	禁咒
シールド	咏唱中钢体数+1	禁咒
プリベント	所有伤害都减少30	禁咒
インヴァリド	累计400的伤害无效化	禁咒
フェニックス	防止战斗不能+20%	禁咒

セイム

技能名称	技能效果	技能发动条件
ソルジャー	全角色基本参数+20	装备5种角色基本参数系的技能
アサシン	侧移回避时HP+7%	装备5种战斗技能系的技能
プリースト	HP最大值+20%	装备5种HP系的技能
スカウト	SC回复速度+10%	装备5种SC系的技能
ウォーロック	BG为0时、BG自动回复+100%	装备5种BG系的技能
シャーマン	赋予敌人状态异常的持续时间+80%	装备5种状态变化系的技能
ソードマン	进行2连携时，敌人的攻击不起作用的时间+12	装备5种种族1系的技能
ナイト	进行3连携时，敌人的攻击不起作用的时间+12	装备5种种族2系的技能
パラディン	进行4连携时，敌人的攻击不起作用的时间+12	装备5种属性装备系的技能
ヒーロー	战斗开始时10秒以内完全回避敌人攻击	装备5种禁咒装备系的技能

エルム

技能名称	技能效果	技能发动条件
ディヴォイド	无属性伤害减轻10%	让2个无属性的技能并列在一起
ディファイア	火属性伤害减轻10%	让2个火属性的技能并列在一起
ディアース	地属性伤害减轻10%	让2个地属性的技能并列在一起
ディアクア	水属性伤害减轻10%	让2个水属性的技能并列在一起
ディウインド	风属性伤害减轻10%	让2个风属性的技能并列在一起
ロッキング	麻痹效果减轻50%	让3个无属性的技能并列在一起
コンフォート	火伤效果减轻50%	让3个火属性的技能并列在一起
エルヴン	钝足效果减轻50%	让3个地属性的技能并列在一起
メルティング	猛毒效果减轻50%	让3个水属性的技能并列在一起
リーディング	疲劳效果减轻50%	让3个风属性的技能并列在一起
アタッカー	升级时攻击力+1	让4个无属性的技能并列在一起
マインダー	升级时术攻击+1	让4个火属性的技能并列在一起
ディフェンサ	升级时防御力+1	让4个地属性的技能并列在一起
レジスター	升级时术防御+1	让4个水属性的技能并列在一起
スピリッター	升级时集中力+1	让4个风属性的技能并列在一起
エンヴォイド	特技的第一次攻击时无属性ヒット+1	让5个无属性的技能并列在一起
エンファイア	特技的第一次攻击时火属性ヒット+1	让5个火属性的技能并列在一起
エンアース	特技的第一次攻击时地属性ヒット+1	让5个地属性的技能并列在一起
エンアクア	特技的第一次攻击时水属性ヒット+1	让5个水属性的技能并列在一起
エンウィンド	特技的第一次攻击时风属性ヒット+1	让5个风属性的技能并列在一起
ブリリアント	无属性攻击的气绝时间+2秒	让6个无属性的技能并列在一起
シアリング	火属性攻击的气绝时间+2秒	让6个火属性的技能并列在一起
ガイア	地属性攻击的气绝时间+2秒	让6个地属性的技能并列在一起
トリトン	水属性攻击的气绝时间+2秒	让6个水属性的技能并列在一起
ゼファー	风属性攻击的气绝时间+2秒	让6个风属性的技能并列在一起
ヴァニッシュ	消除敌人的无属性耐性	让7个无属性的技能并列在一起
イグニート	消除敌人的火属性耐性	让7个火属性的技能并列在一起
クウェイク	敌の地属性耐性	让7个地属性的技能并列在一起
タイダル	敌の水属性耐性	让7个水属性的技能并列在一起
ヴォーテクス	敌の风属性耐性	让7个风属性的技能并列在一起
マクスウエル	无属性伤害有35%的机率变成1	让8个无属性的技能并列在一起
イフリート	火属性伤害有35%的机率变成1	让8个火属性的技能并列在一起
ノーム	地属性伤害有35%的机率变成1	让8个地属性的技能并列在一起
ウンディーネ	水属性伤害有35%的机率变成1	让8个水属性的技能并列在一起
シルフ	风属性伤害有35%的机率变成1	让8个风属性的技能并列在一起
ヴォイデス	有20%的机率让无属性威力变成4倍	让9个无属性的技能并列在一起
ファイデス	有20%的机率让火属性威力变成4倍	让9个火属性的技能并列在一起
アーデス	有20%的机率让地属性威力变成4倍	让9个地属性的技能并列在一起
アクデス	有20%的机率让水属性威力变成4倍	让9个水属性的技能并列在一起
ウインデス	有20%的机率让水属性威力变成4倍	让9个风属性的技能并列在一起
エボニー	无属性的伤害反射30%给敌人	让10个无属性的技能并列在一起
クリムゾン	火属性的伤害反射30%给敌人	让10个火属性的技能并列在一起
アンバー	地属性的伤害反射30%给敌人	让10个地属性的技能并列在一起
セルリアン	水属性的伤害反射30%给敌人	让10个水属性的技能并列在一起
ディザスター	风属性的伤害反射30%给敌人	让10个风属性的技能并列在一起

ユニオン

技能名称	技能效果	技能发动条件
アンセム	角色的攻击不起作用的时间减少6%	装备2个同名技能
ブラスト	最大BG+1	装备3个同名技能
エクシード	通常攻击连击数+1	装备4个同名技能
アスタリスク	当连击数为10的倍数时伤害值为2倍	装备5个同名技能
イージス	防止石化，被吹飞效果减半	装备6个同名技能
ゼクシード	发动秘奥义所需BG减少1	装备7个同名技能
リボーン	回复所受攻击伤害值的25%HP	装备8个同名技能
サウザンド	1000以上的伤害值减半	装备9个同名技能
アシュラ	术技使用次数×2	装备10个同名技能
ミスティック	咏唱时间减少40%	装备11个同名技能
メタルボディ	当HP在70%上时角色的攻击必定会对敌人起作用	装备12个同名技能
オーディン	连击数×2	装备13个同名技能
アテナ	回复HP时，5秒后追加40%的回复量	装备14个同名技能
ルシファー	所有术技的SC消费都变成50%	装备15个同名技能
エターナル	只要SC还有剩余，就能够一直进行攻击连携	装备16个同名技能

地之主恩惠

恩惠名称	所需等级	使用恩惠所需点数	恩惠内容
旅の安らぎ	1	0	使用存档点进行移动时gald消费量减半
宝箱复活	2	1	已经空了的宝箱在经过一段时间后会再次复活
凭魔探知	3	2	小地图上能够显示出敌人的位置
愈しの空气	4	2	料理的回复效果变成1.2倍
祝福铭	5	0	让+10以上的装备变化成另一种不同名称的装备
生命の奇迹	6	4	放置角色陷入战斗不能状态（一次战斗仅限使用一次）
ドロップ率增加	7	3	道具掉落率提升0.5倍
旅の导き	8	0	使用存档点进行移动时gald消费量大幅度减少
よい腹持ち	9	3	料理的效果剩余次数一定几率不会在战斗时减少
仕える同士	10	1	可给地之主装备的诺尔敏个数+1
宝箱レア化	11	3	和“宝箱复活”一起开启恩惠的话，宝箱里如果是装备，那么稀有度一定几率可以提升
ちいさな幸运	12	1	当在おやつ效果发动时结束战斗的话，一定几率可以获得这个おやつ
俊敏なる足	13	2	角色的移动速度变快
耐える体	14	7	我方的攻击不起作用的时间减少20%
同胞の导き	15	3	获得陷入战斗不等的角色所穿戴的装备几率增加
ドロップ率增加	16	3	道具掉落率提升0.5倍
强き者からの加护	17	5	当敌人的等级高于操作角色时，来自敌人的伤害减少20%，诺尔敏的等级加成也有效
脆き戒め	18	9	敌人的攻击不起作用的时间+20%
折れない心	19	4	我方成员气绝机率减半
仕える者同士	20	1	可给地之主装备的诺尔敏个数+1
旅の悟り	21	0	免费使用存档点进行移动
精神と时の加速	22	4	使用援助天赋所需的时间减半
宝箱レア化	23	4	和“宝箱复活”一起开启恩惠的话，宝箱里如果是装备，那么稀有度一定几率可以提升
金运上升	24	4	战斗的gald获得量变成2倍
强き者への天罚	25	5	当敌人的等级高于操作角色时，来自敌人的伤害减少20%，诺尔敏的等级加成也有效

诺尔敏天族收集

诺尔敏名称	所在地
アタック	主线获得
マインド	ボールス遗迹・北西部，入口附近
ディフェンス	大树の街マーリンド，南部的桥
レジスト	大树の街マーリンド，圣堂旁边
スピリッツ	ボールス遗迹・北西部

诺尔敏名称	所在地
ランペ-ジ	グレイブガント盆地，东部的ハイランド阵地
ル-ン	ヴァ-グラン森林，入口附近
ブロック	ヴァ-グラン森林，从テインタジエル遗迹群里出来的高台上
レストフル	テインタジエル遗迹群，左边房间的床上
グッドウイル	ラモラック洞穴・中央部南边
ブラッディ	职人の街ラストンベル，墓地
プレジャ-	职人の街ラストンベル，南边的公园
プライム	绿青林マロリ-，入口东边
ゲイン	凯旋草海，东南部三棵树的中间
リリ-ブ	绿青林マロリ-・西部，东边的小屋里
ファントム	パルバレイ牧耕地，北部的牧草地区
チエイン	パルバレイ牧耕地，ペンドラゴ入口周边东北部附近
ミラ-ジュ	ガフエリス遗迹，地下2楼中央
ガイザ-	圣なる皇都ペンドラゴ・北部市街，左下的长椅
ジヤスティス	圣なる皇都ペンドラゴ，喷泉
テンペスト	カンブリア地底洞东边
ワンダ-	バイロブクリフ崖道，西南三岔路口的木箱里，转换视角可以看到
フォレスト	イデル锺洞・东部的西边
フエザ-	ゴドジン，东边箱子上
テンション	ゴドジン，东边箱子上
パラライズ	火の试练神殿イグレイン，2楼南部
バ-ニング	ペンドラゴ教会神殿第三个区域，南部有着蓝色纹章的房间
スロウ	アイフリ-ドの狩り场，西南方山崖的边缘
ポイズン	ウエルシユ遗迹・地下3阶西边
クラウディ	地の试练神殿モルゴ-ス东部
ビ-スト	水の试练神殿ル-フエイ・中央空洞3F西部
クラスト	ウエストロンホルドの裂け谷，上层中央位置
インフィニ	ガンガレン遗迹・地下5阶
アパッド	风の试练神殿ギネヴィア・外缘塔
ピニオン	キヤメロット大陆桥，中继点的木箱里，稍微转一下视角就能看到
セリアン	ザフゴット原野，北边国界墙壁附近
ア-マ-	ザフゴット原野，西南部仙人掌附近
アンデッド	トリスイゾル洞・东北部的南边
デ-モン	プリズナ-バック湿原，中央位置
ドラゴン	リヒドワ-グ灰枯林・西南部部的西边
ヴォイド	アルトウス遗迹・地下3阶北边
ファイア	塔の街ロ-グリン，西北方
ア-ス	塔の街ロ-グリン，东南方
アクア	遗构窟メルシオ・地下2阶西边
ウインド	灵峰レイフォルク后半部分的南边山崖边
ペネトレイト	アロダイトの森南部
シ-ルド	マビノギオ山岳遗迹・深部の北东
プリベント	始まりの村カムラン，东南的高台，导师ミケル的家里
インヴァリド	アルトリウスの玉座，中央神殿的2楼
フエニックス	收集完以上49只诺尔敏之后前往火の试练神殿イグレイン的最深部触发战斗，战胜后即可拿到

周目装备继承方法

如果在Grade商店里选择继承装备的话，只能继承在所选通关存档里角色身上穿戴的装备，继承之后在二周目的レイクピロ－高地北部（水之试炼神殿入口正对面）就会出现镜子，调查镜子就要与和队友们同等性能的“シャドウ”类敌人进行战斗，胜利后就可以获得上一周目的装备。建议在终盘再来挑战。

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城　Square Enix　动作角色扮演

多机种

ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城　日版

2015年2月28日　对应年龄 12岁以上

售价为：PS4版8424日元、PS3版7570日元

虽然本作的正式名称中并没有“无双”字样，但玩家依然亲切地将本作称为“DQ 无双”。事实上游戏虽然初上手时感觉和《无双》类似，但深入了解之后就会发现游戏事实上更接近于角色扮演类型。《DQ》系列”的海量元素都被很好地融合到了游戏之中，可以说是一款越玩越让人满意的作品。

游戏继承了《DQ》的传统，除剧情外的汉字较少，基本操作和菜单也和传统《无双》有很大分别，攻略是比较重要的。限于时间关系，本期杂志只能为大家献上基本的介绍，下期再为大家带来详细攻略。

入门篇

本作的标题画面具有极强的《DQ》风格，首先玩家要作成被称为冒险之书的存档。之后进入游戏时，第一项为读档，第二项为开新档，第三项为删除存档。

键位说明

以下为战斗键位的说明 PS4 版和 PS3 版基本一致。游戏中可以选择两种操作方法，选择简单操作（かんたん）时，系统会自动帮助玩家出招，此时□为不消耗 MP 的技巧，△为消耗 MP 的技巧。选择ガッツリ即为下文所述的正常操作

键位	说明
L2	更换操作角色
L1	防御/受身/视角复位
R1+□/△/×/○	发动咒文/特技
R1+十字键	←/→选择回复时，↑使用
R2	[illegible]
十字键	←/→选择怪物同伴，↑召唤，↓↓丢弃
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角/切换锁定目标
R3	锁定/解除锁定
触控板/SELECT	切换地图
OPTIONS/START	调出菜单
□	攻击1
△	攻击2
×	跳跃/开宝箱
○	蓄气/爆气（气槽全满时）/发动必杀技（爆气状态中）

动作说明

本作虽然可以选择的角色数量不多，但角色之间的操作有较大区别。男女主人公的操作和“《无双》系列”基本类似，即用△来取消□。但也有□△分别连打，以及用□来取消△的角色，具体可以在游戏中按 START 键暂停后，选择“アクション一览”来查看。

战斗的核心是特技和咒文，发动方法是按住 R1 键后再输入□/△/×/○，每一个键位对应一种特技/咒文。特技和咒文需要消耗 MP，部分咒文还有按键不放使用升级版的设定，同时消耗的 MP 也会上升。注意特技和咒文需要先花费技能点习得后才能使用。

© 2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved

菜单说明

玩过《DQ》的玩家一定对游戏那满屏的假名菜单有深刻印象，本作“很好地”继承了这个传统，对于日语不怎么熟练的玩家来说是个问题。下面就为大家介绍一下。调出菜单的方法是按 OPTIONS（PS4）/START（PS3）。

大本营菜单

选项	含义
さくせん	作战
もちものをみる	查看所持物
そうび	装备
つよさ	查看角色情报
アクション一览	查看操作指令
せんれき	查阅战历

さくせん菜单

选项	含义
スキルふりわけ	消耗技能点学习技能
クエストかくにん	确认当前接受的委托
マニュアル	查看帮助说明
せってい	游戏设定

游戏设定中又有3个选项，从上到下依次为：系统设定、视角设定和音量设定。其中有几项比较有用，单独解说一下。注意**する**为开启，**しない**为关闭，更改后还要选择**けってい**才能确定。

ダメ－ジ表示：开启后敌我双方受到攻击后都会如RPG游戏那样冒出具体伤害值。

オ－トセ－ブ：开启后游戏会自动存档。如果关闭的话必须手动到教会存档。

ネットワ－ク接续：非联机状态下选择开启，会不时出现联网提示，比较麻烦。

オ－トロックオン：开启后在BOSS战时会自动锁定。

もちものをみる菜单

在这个菜单里玩家可以查看自己到目前为止收集的各种物品。一个小技巧是：当光标指向一个物品时点击触控板（PS3版为SELECT键）可以查看详情。

选项	含义
ちいさなメダル	显示当前持有的小徽章数
そざい	查看素材
そうびひん	查看装备品
レシピ	查看炼金配方
手纸	查看收到的信件
宝の地图	查看获得的地图
ホイミスト－ン	查看战场回复道具

能力解说

和《DQ》一样，本作中主人公们的能力也是用假名来表示的。而对于系列老玩家来说，虽然识别这些能力不是难事，但由于游戏玩法有很大不同，所以作用也会有较大出入，需要重新认识。

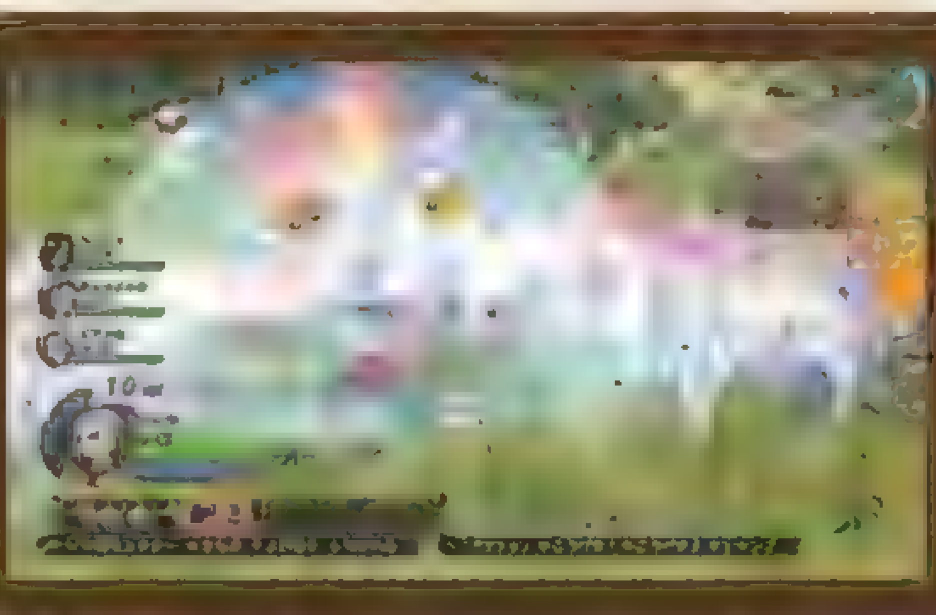
选项	含义
さいだいHP	最大HP。当HP变为零时角色阵亡，进入等待救援的状态。
さいだいMP	最大MP。MP会随时间而少量回复。
こうげき力	攻击力。提高攻击对敌人造成的伤害。
しゅび力	守备力。减少受到敌人攻击时的伤害。
魔力	提高咒文对敌人造成的伤害，以及MP的回复量。
ちから	力。影响攻击力。
みのまもり	守。影响守备力。
かしこさ	贤。影响魔力。
きようさ	器用。影响会心一击的发生率。

注意武器和防具上还有一种数值：防御力（ぼうぎょ）。本作中防御力和守备力是两个概念，防御力影响的是当玩家防御敌人的攻击时受到的伤害。

成长篇

虽然“《无双》系列”每作都有成长要素，但和身为角色扮演的本作相比都只能算是小儿科。本作的成长要素异常丰富，而且都取材于《DQ》系列”，令FANS们倍感亲切。

升级和技能点



升级是角色扮演游戏中最传统的成长手段，本作也不例外。升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点。

技能点在本作中十分有用，通过菜单中的さくせん→スキルふりわけ可以学习各种技能。技能以图表的形式出现，分为4个部分：特技/咒文、角色专用、特殊效果、数值。技能初期不会全部开放，要随着级别的提升来解锁，也有需要习得前置技能才会开启的技能。

从实用性方面来说，首先应该习得的是各角色的特技/咒文，这些会在战斗中起到很大作用。之后是爆气相关的技能，包括延长爆气时间，加速气槽增长等等。数值栏的技能初期全部只需要3个技能点即可习得，花上很少的点数提升能力也是不错的选择。然后再习得强化特技/咒文的技能即可。部分珍贵的专用技能要果断习得。

下面为大家把全员共通的特殊效果类技能解释一下：

TIPS 免费DLC：本作从3月5号开始，会以每周一弹的形式配信免费DLC，包括新敌人、新角色、新BOSS，不要错过哦！

きようさ小アップ	器用小幅上升
きようさ大アップ	器用大幅上升
みかわし强化小	回避的无敌时间小幅延长
テンション上升量アップ	气槽增加量小幅上升
ハイテンション持续+2秒	爆气状态的持续时间延长2秒
会心时MP小回复	会心一击时MP小幅回复
会心时こうげき力アップ	会心一击时攻击力上升
会心时しゅびカアップ	会心一击时守备力上升
濒死时こうげき力アップ	濒死时攻击力上升
濒死时しゅびカアップ	濒死时守备力上升

爆气

在战斗中当玩家攻击敌人或吃到特定回复道具时，左下方角色头像旁的弧形槽就会涨长，这就是俗称的爆气槽。这个设定在《无双》系列”中一般称为觉醒槽，在本作中则是借用了《DQ8》的**テンション**设定。玩家也可以按住○键来蓄气，不过效率感人。

当气槽蓄满之后按○键即可爆气，此状态下爆气角色处于无敌状态，同时攻击力上升，MP不减，还可以使用二段跳（××）和空中冲刺（×R2），十分强力。在爆气状态中按○键可发动威力巨大的必杀技，必杀技发动后强制解除爆气状态。如果不主动发动必杀技，当爆气状态结束时也会自动发动必杀技，所以一般情况下没必要主动使用必杀技。

怪物硬币

这也是“《DQ》系列”的经典系统。在战斗中打死敌人后，有几率出现对应的怪物硬币，获得之后按↑键可以将其召唤出来。怪物硬币的种类会显示在画面的最下方，不同的硬币占用的空间也不一样，当超出格子容量时不能获得。玩家可以用←→选择种类，按↓↓来丢弃已获得的怪物硬币，从而腾出空间。

怪物硬币按用途可以分为两类，一种是防御型，召唤出来后会作为同伴一直存在于场上，此时对应的怪物硬币不会消失，而是会显示怪物的血量。当格子全满时再吃到和召唤出来的怪物相同的硬币，可以将怪物的HP补满。另一种是辅助型，这种怪物召唤出来时会发动强大的能力，例如超高的攻击力或是高回复力，但发动完之后就会立刻消失。

由于怪物同伴的AI不算高，而且移动速度慢，因此一般只用在保护目标或面对强敌时。硬币格子的上限需要通过做任务来增加。

装备

既然是角色扮演游戏，那么装备无疑是相当重要的一环。本作的装备主要通过在商店中购买和交换获得。装备可以分为以下4类：

武器：影响攻击力和防御力，每个角色使用的武器种类是固定的，部分角色还可以装备盾。

玉（オーブ）：提升守备力，同时附有咒文耐性等多种效果。

饰品：每个角色可以装备3个饰品，效果丰富多彩。饰品主要通过炼金获得，还可以进行合成。

随着剧情的推进，商店中出售的装备会越来越好，价格也会越来越高。玩家可以选择将不用的装备卖掉，注意在出售画面中，标有E字的代表当前装备中的物品，而这种物品也可以卖掉。一定要注意不要顺手卖了。

空舰篇

每场战斗结束后，玩家都会回到大本营。在游戏初期大本营是一处野外的营地，设施比较简陋。剧情推进到**ジュリエッタ**加入后，玩家就会登上空舰，从而能够使用全部的设施。空舰上的设施包括：武器店、玉店、教会、炼金所、酒场、徽章王、委托所、邮局、表彰所。下面将介绍一下其中的特殊设施。

炼金所

《DQ8》的炼金釜系统也被搬到了本作中。当剧情推进到拿到飞空舰时，就可以进行。要想进行炼金，首先需要拿到配方（レシピ），其次要有素材（そざい），两者缺一不可。炼金的目的是获得饰品，每种饰品都有3个级别的配方，用到的素材各不相同。高级配方的好处是大成功率较高，但由于飞空舰上就有存档的教会，所以比较闲的玩家完全可以选择最低的配方通过读档来保证必大成功。

大成功的效果是可以让饰品获得额外的附加效果，以うさぎのおまもり为例，其标准效果为冰结时间减少+40%，如果能够大成功，则可以获得附加效果守备力+8，同时饰品名称变为うさぎのおまもり+1。

不过同样的饰品还可以进行合成，合成之后也会获得对应的附加效果。还是以うさぎのおまもり为例，两个未大成功的版本合成之后也能变为うさぎのおまもり+1。

徽章王

又是“《DQ》系列”的经典要素之一。玩家在游戏中可以获得不少小徽章（**ちいさなメダル**），在此可以用小徽章向他交换各种珍贵道具。徽章王手里的好货十分之多，包括好几位角色的最终武器，超珍贵的素材，以及上级炼金配方等等。不过本作的徽章是交换制而非累计制，当玩家兑换了一个物品后，用掉的徽章就会消失，所以要想全部换完是相当麻烦的一件事。

小徽章的主要来源包括：战场上的宝箱、委托奖励、讨伐奖励、奖杯奖励等等。注意，小徽章可以继承到二周目，但小徽章换取的武器装备如果写着“**売れない**”字样则不能继承！！

TIPS 高价卖出：新手应该会经常苦于素材包的容量有限。实际上很多素材都可以直接卖掉换钱，不会用到炼金中。不懂日语的人可以看说明文字，带有“高”、“壳”字样就可以卖掉。

教会

系列的经典记录点，本作也完美地继承了。不过游戏默认自动存档，所以教会的意义不怎么明显。当然在特定场合（如前文所述的刷大成功）还是很有用的。教会的用途主要是以下3个：

おいのりをする：存档。第一次选择为是否存档，第二次选择为是否回到标题画面，选择是的话还要确认一次才会回到标题画面。

ホイミストーン：花钱让使用过的回复石重新生效，复活道具不在此列。后期还可以购买更加强力的回复石。

スキルをふりなおす：花钱洗点。玩家可以选择重新分配技能点，所需的费用与玩家获得的技能点总数有关。

酒场

和历代一样是编成队伍的地方。玩家每次只能选择4名角色上场，其中一人固定为玩家选择的主人公。在队伍中的同伴获得的经验值是相同的，而在酒场里未能上场的同伴只能获得一半的经验值。

委托所和邮局

在此可以选择接受任务。游戏的任务可以分为三种，具体如下：

关卡类：选择之后在地图上会出QUEST字样，玩家需要打过完整关卡才算过关。此类任务一般关系到队伍的实力，如学会传送咒文、增加道具上限等等，要优先完成。

讨伐类：此类任务要求玩家打倒一定数量的指定怪物来换取奖励。注意此类任务必须先接受任务，这样打倒的怪物才会算数。如果选择放弃任务的话，那么之前累计打倒的怪物数就会归零。因此轻易不要放弃。

物品类：此类任务要求玩家手上握有一定数量的指定物品才能完成。和讨伐类任务不同的是，只要玩家手上的物品数量符合就可以了。如果在接受任务前就已经拥有足够的物品，甚至可以直接完成。

完成特定任务后从邮局妹子处可以拿到信件，用以开启新的任务。

表彰所

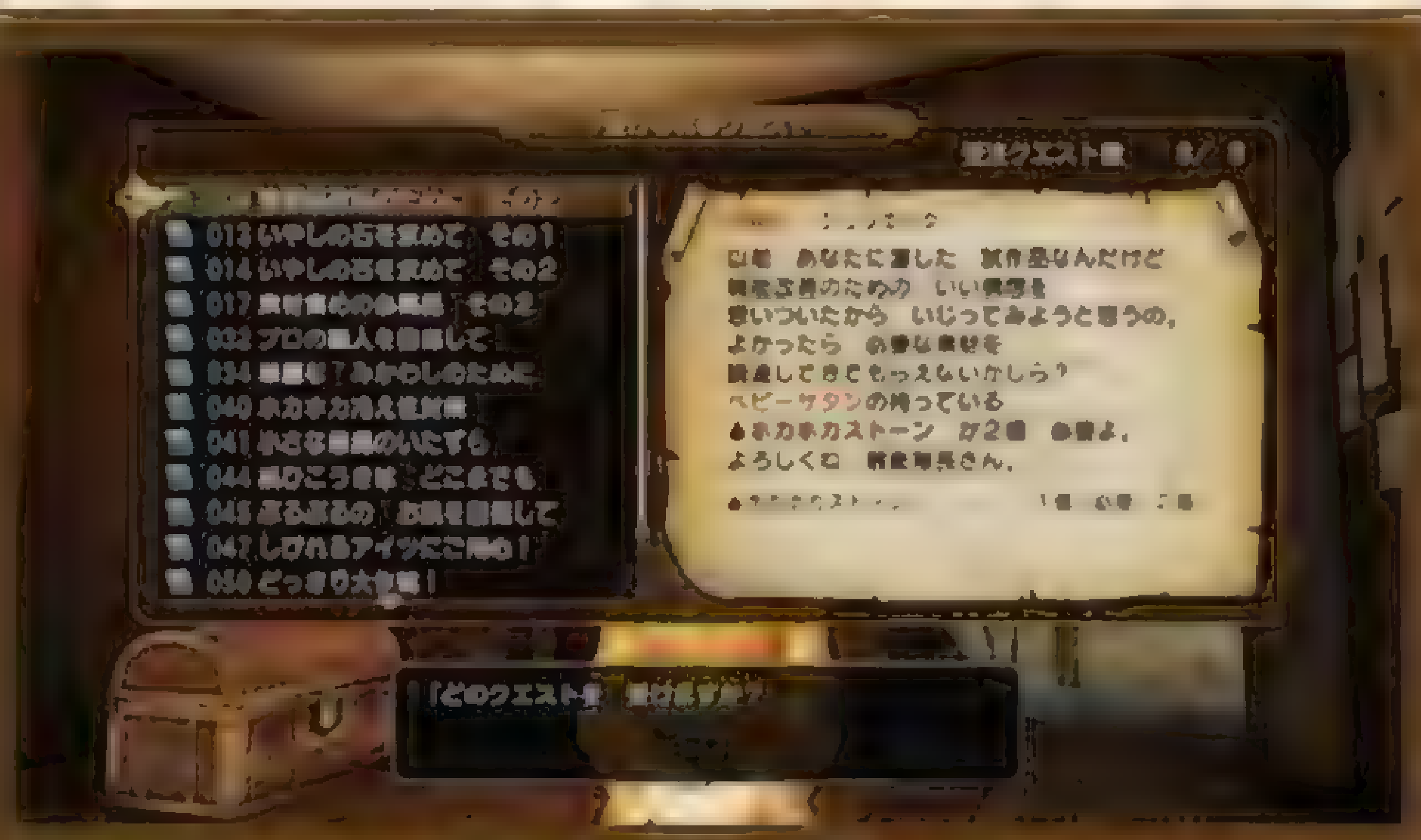
表彰所是小徽章的重要来源。表彰所会根据玩家获得的称号以及讨伐的怪物数量来给出奖励。所谓称号，事实上就是奖杯，每解开一个奖杯就可以来领赏，不得不说这是一个十分优秀的设定。

游戏中玩家将每种怪物各击倒100、200、300、400、500只后，都可以在表彰所的讨伐报告里换取小徽章，这是获得小徽章的最简单的方法，强烈推荐。

心得篇

限于时间关系，本期不能为大家献上详细攻略，接下来纱迦会以心得的方式为大家介绍一些游戏的实用心得，相信对于刚开始游戏的玩家会有很大帮助。

实力成长



相信有不少玩家在玩《无双》时都会和纱迦一样，那就是先选择低难度通关故事模式，然后再开始各种刷刷刷提升实力。但这种玩法在本作中将比较艰难，因为游戏的流程较长，而且是角色扮演玩法，如果一味地猛冲故事模式，最终将导致越来越难。

对于角色扮演游戏而言，购入装备、练级、饰品炼成、完成支线是提升实力的不二法门，本作也正是这样。所以玩家在一周目游戏时不要急于打主线，而是尽可能地多游玩一些要素，会让难度下降不少。

说到练级，“《DQ》系列”的象征当然打金属史莱姆。本作也不例外，金属史莱姆会在特定关卡中随机出现，可以反复刷取。和系列的设定一样，金属史莱姆的HP很低，但回避超高，必须使用金属系武器或会心一击才能将其打倒。其中メタルスライム的经验为1350点，はぐれメタル是10050点，而メタルキング则有20050点，不是系列一贯的65530还真是遗憾。对付金属史莱姆之王的特效金属武器需要在通关后挑战“某某の间”的里BOSS后才能拿到。

通关之后

通关之后，玩家可以选择开启二周目。二周目游戏开始时，玩家可以额外获得50点技能点。由于游戏中就算达到最高的99级也没有足够的技能点学完全部技能，因此二周目是必须的。

二周目游戏时可以继承的要素包括：等级、经验值、钱、装备（部分除外）、素材、小徽章、回复石、怪物硬币格、素材包容量、装备包容量。

二周目游戏时不能继承的要素包括：完成支线和隐藏迷宫获得的武器、不能卖出的物品、战历、任务、讨伐报告、游戏时间、ルーラ传送点。

如果选择继续游玩的话，可以玩到新出现的第71～80号任务以及相关新地图。防具屋追加メタルキングオーブ。将“某某の间”的BOSS限时击倒后拿到的地图会开启更强力的BOSS战，打过之后就会拿到强力武器。

TIPS 怪物出没：相信大家在刷素材时都会面对那茫茫多的假名怪物而头痛。实际上在选择关卡时只要按下触控板（PS3版为SELECT键），就会显示这场战斗中会出现什么怪物，十分方便。

战斗心得

本作的战斗按目的可以分为3种，敌全灭、干掉指定目标、保护特定目标。这3种战斗中，要数第3种最难，可以说玩家的失败大部分情况都来自这种战斗。以下介绍几个关键点。

1. 战斗中优先干掉魔扉の番人是最优先事项，这种敌人类似《无双》里的据点兵长，但恶心程度远远胜出，如果不能快速解决就等着哭吧！

2. 活用怪物硬币是降低防守战的一大法门，怪物同伴移动力低，相对的安排在守护对象旁就十分安逸。

3. 爆气状态要多加利用。爆气状态拥有一发逆转的强大威力，要用在最关键的时刻，特别是大范围的必杀更是拥有良好的清场效果。

4. 活用特定角色的性能。例如ジュリエッタ的特技あくなき探究心可以增加魔弹炮和弩炮的威力；クリフト拥有全员守备力上升的咒文スクルト，圣者の祈り可以无消耗复活队员；ゼシカ的ハッスルダンス可以回复全员HP；ビアンカ的サンダーボルト可以范围内持续施以雷击；フローラ的ミラクルムーン，只要还有MP，可以不间断地进行范围攻击。

重要任务

仕立て屋エレノア：一共4个，完成后可以分别获得男女主人公、**ジュリエッタ**、**ディルク**的染色服装。

发明品改良のために：一共5个，每完成一个，即可增加怪物硬币的格数上限。

いやしの石を求めて：一共3个，每完成一个，即可增加回复石的数量上限。

素材集めの必需品：一共3个，每完成一个，装备包的容量即可增加15。

装備収納の必需品：一共3个，每完成一个，素材包的容量即可增加100到150不等。

特別な地図を求めて：一共5个，完成后可以取得新地图。

传说/天空の武器/防具の试炼：一共4个，完成后可以取得天空和传说系列的武器和防具。注意不可继承到二周目。

奖杯

由于时间关系，目前还不太清楚本作的奖杯难度。游戏通关大约需要20小时，各种支线加起来应该至少还需要30小时，不过白金用时应该会低于100小时。游戏没有会错过的奖杯，不过考虑到继承问题，只建议在二周目再来挑战白金。

种类	奖杯名	获得条件
白金	传说となりし者	获得除此之外的全部奖杯
金	世界を守りし者	故事模式通关
金	强さを求めし者	所有同伴达到50级
银	まものハンター	与所有魔物交过手
银	まものコレクター	召唤过所有的怪物同伴
银	そざいマスター	获得所有的素材
银	そうびひんマスター	获得所有的武器和玉
银	アクセサリーマスター	获得所有的饰品
银	クエストマスター	完成所有的任务
银	强者の中の强者	打败所有的强敌
银	炼金マニア	累计炼金100次
银	ブルジョワ队长	累计获得50万元
银	メダルマニア	累计收集200个小徽章
银	ぱふぱふマスター	和所有同伴发生过友好事件
铜	驱けだしの亲卫队长	剧情奖杯
铜	エルサーゼの亲卫队	剧情奖杯
铜	コートルダの救世主	剧情奖杯
铜	ラバトールの恩人	剧情奖杯
铜	シーラの救济者	剧情奖杯
铜	ドワドキアの解放者	剧情奖杯
铜	暗にまみえし者	剧情奖杯
铜	女神の启示を受けし者	剧情奖杯
铜	チカラを授かりし者	剧情奖杯
铜	灵木の加护を受けし者	剧情奖杯
铜	世界树を救いし者	剧情奖杯
铜	暗に挑みし者	剧情奖杯
铜	まもの讨伐人	与一定种类的魔物交过手
铜	まもの爱好家	召唤过一定种类的怪物同伴
铜	そざいマニア	获得一定种类的素材
铜	そうびひんマニア	获得一定种类的武器和玉
铜	アクセサリーマニア	获得一定种类的饰品
铜	クエストマニア	完成一定种类的任务
铜	モンスターキラー	累计打倒1万名魔物
铜	ほこらの探求者	在藏宝地图上标记的地点战斗获胜50次
铜	炼金に挑みし者	初次炼金
铜	炼金名人	炼金初次大成功
铜	まもの使い	怪物硬币的格数达到最大
铜	そざいコレクター	素材包的容量达到最大
铜	そうびコレクター	装备包的容量达到最大
铜	回复の达人	同时携带的回复石数量达到最大
铜	テンションを极めし者	达到スーパーハイテンション状态
铜	かいしんの达人	累计使出100次会心一击
铜	とくぎ・じゅもんの达人	累计使用1000次特技和咒文
铜	ひっさつマスター	使用过全部同伴的必杀技
铜	ベテラン战士	冒险の书显示的游戏时间达到30小时
铜	コンボマスター	连击数达到300以上
铜	ルーラマスター	ルーラ咒文可以到达的传送点达到40以上
铜	メタルスライムハンター	打倒メタルスライム
铜	はぐれメタルハンター	打倒はぐれメタル

TIPS 友好大师：奖杯“ぱふぱふマスター”迷惑了不少人。在“《DQ》系列”中ぱふぱふ指的是大保健（很容易让人想歪），本作没有这个设定。玩家只要让某名角色多出战，然后去酒场对话就可以触发事件。注意是完全随机的，只能多试。

强作袭来
PESEARCH CENTER

蒸汽朋克驱魔录

——《教团1886》艺术风格赏

文 稀饭 美编 心の永恒

当1863年儒勒·凡尔纳写出了《气球上的五星期》之前，这世上还没有“科幻小说”这一类别，而出版业对于这种崭新小说形式也是充满了怀疑，足足16次被出版社拒绝后，这本小说才得以出版，也从此打开了这位法国作家通往成名之路的大门。《地心游记》、《环游世界八十天》、《海底两万里》、《从地球到月球》等等早期科幻名作既展现了凡尔纳充沛的想象力，也对读者呈现了科学幻想这一文学体裁的魅力所在，为人类文学立下了一座丰碑。

在如今的娱乐领域，科幻已经是一种极为常见的题材，无论是小说、影视还是游戏都纷纷用其作为灵感创造出了众多精彩纷呈的作品，但当科幻随着技术的发展而在作品时间跨度和科技水平上一日千里，却有不少创作者把目光重新投回到了凡尔纳所确立的旧时代科幻作品身上。

或许这些作品当中的技术早已被淘汰，或许这些作品当中的幻想早已被科技所实现，但其营造出的独特时代氛围，以及用老旧技术实现超时代科技成果的特点却作为一种充满了浪漫气息的风格被人们所铭记。

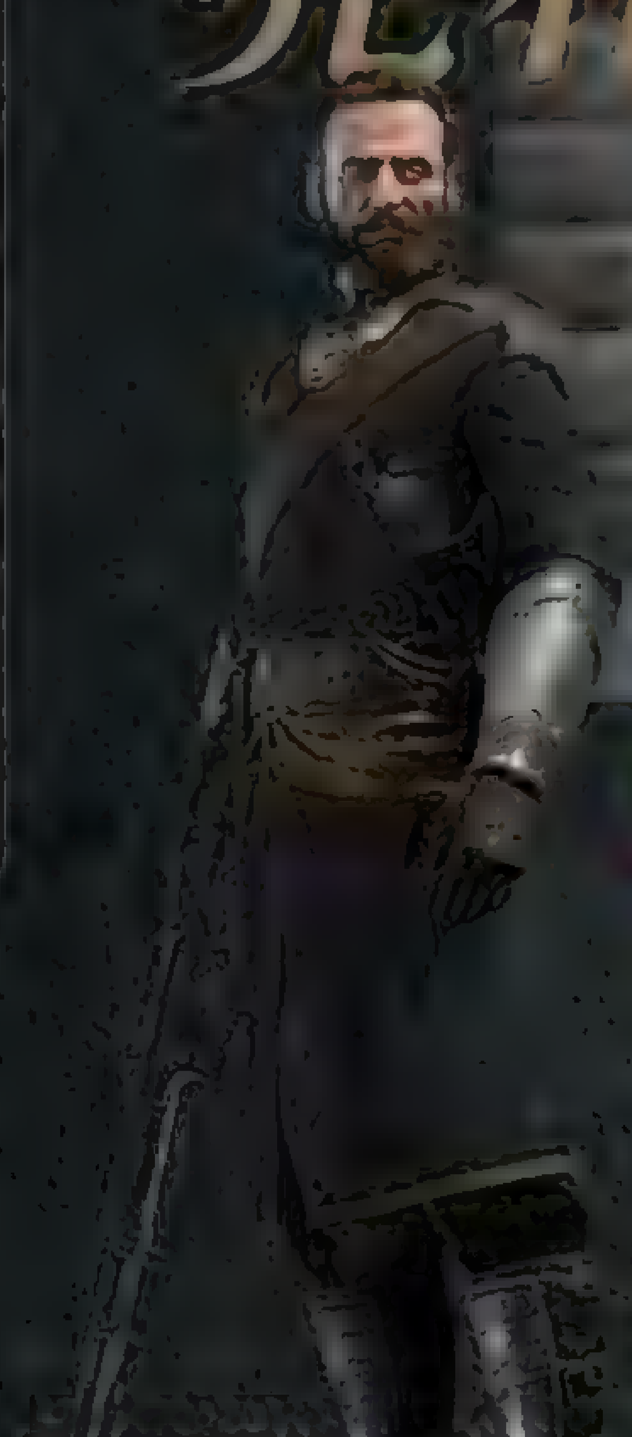
于是，在这种情怀的驱使下，作为科幻的一个重要分支：蒸汽朋克（Steampunk）就此诞生。

这种融合了古典和幻想，怀旧和浪漫情怀的题材虽然从来没有成为过真正意义上的主流，却有着其忠实的支持者群体，由这种题材派生出作品在娱乐领域数不胜数，电子游戏作为对题材接受能力最强的娱乐形式之一，自然也并不缺乏此类作品，甚至许多并非纯粹蒸汽朋克的作品当中也有着其影子，例如《最终幻想VI》、重启的《神偷》和《冤罪杀机》等等。

而在2015年，电子游戏领域中最新的一部蒸汽朋克作品终于正式上市，那就是今天我们要深入体验的PS4独占大作：《教团1886》。

惊艳亮相

■在剧情动画当中可以非常清晰地看到伊莎贝的颈部繁复的装束。


■身为老前辈的塞巴斯蒂安服装是最为朴素的，但是在细节上仍然充满繁复华丽的装饰。

●欧洲风情

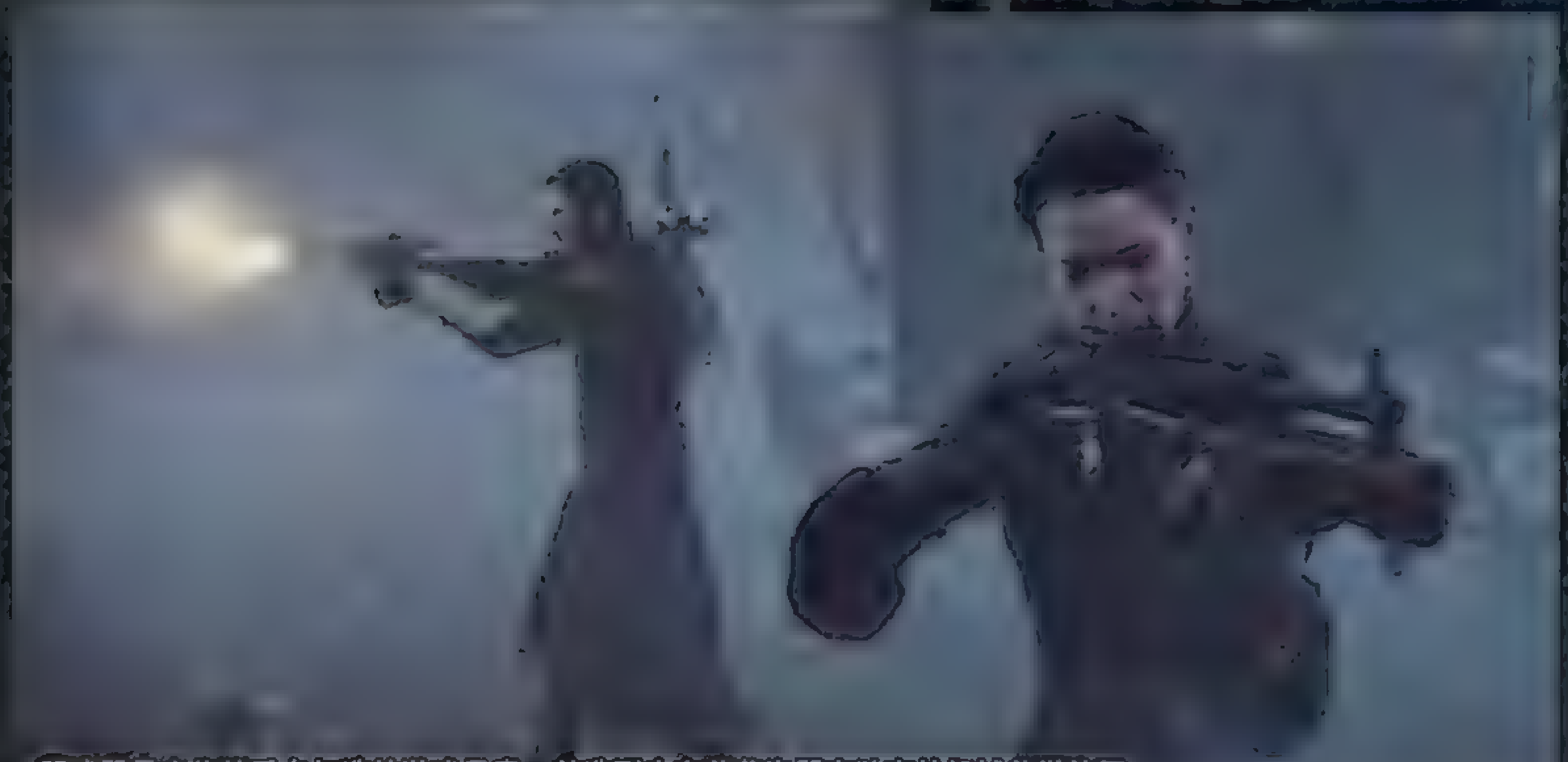
《教团1886》的公布可以追溯到2013年的E3展前索尼发布会，这款作品作为PS4平台的独占大作登场，刚公开就吸引了无数目光。当时游戏仅仅公布了四位主要角色，包括日后确认为主角的加拉哈特骑士，还有三位同伴伊莎贝、塞巴斯蒂安和法拉叶，但最为重要的则是展示出了游戏本身的基调风格。

首先这绝对是一个发生于伦敦的故事，当一行人坐着充满欧洲风情的马车赶往任务地点时，法拉叶曾拉开车窗帘，让观众们能够看到晚霞之中的伦敦市风光，还有大笨钟的剪影。但更为重要的则是一行人身上的着装，因为四人都是骑士，所以胸口都戴着象征身分的护颈甲，不过最为引人注目的是伊莎贝的服装，她的脖子和袖口都带有蕾丝装饰，那可以说是维多利亚风格的头号代表性元素，当然三位男士们服装上的立领也这一时期的标志之一。加上当时预告片中对于四位骑士的目的地：“白教堂区”有着一个专门的特写，所以哪怕观众们甚至还没看到《教团1886》这个标题当中代表着年份的数字，只要对维多利亚风格有所了解，就会猜到这个故事是发生在19世纪的维多利亚时代。

初现端倪

但如果是仅仅如此，那这个故事也有可能只是一个古典题材的作品，为其注入了科幻——乃至于蒸汽朋克味道的元素之一，就是和伦敦风光一同出现的飞空艇，虽然早在1883年，电力驱动的飞艇就开始出现，在1884更是有大型的飞艇开始在高空巡航，但其结构仍然是我们所熟悉的导弹型飞艇结构，其内舱位于气球的正下方，而非用两个气球悬固在中央，加上这项技术尚处于初期阶段，离将其作为常驻空中巡航载具还尚有时日。

■巡航在天空之上的飞艇是本作蒸汽朋克元素中的重要标志。


■武器是本作的重点打造的游戏元素，其造型也有着蒸汽朋克独有的机械美学特征。

如果说这一项元素还显得过于间接，让人无法确认本作是否带有蒸汽朋克风格，那随着四位骑士的武器一一亮相，本作的幻想元素也随之显山露角，其整体风格定位也随之定下了基调。电弧枪、双管步枪还有非常“不科学”的铝热枪等武器轮番登场，展现出了超越其所属时代的技术水平，而随之现身，但并没有让人看到清晰造型的混血人则令这款作品带上了一丝奇幻色彩。

可以说，在一开始公布的时候，《教团1886》就秉承了索尼重视欧洲市场的特点，简直是向着欧罗巴人民的审美死穴下猛药，彼时在其他地区玩家眼中，这或许就是一个疑似走四人合作攻关路线的作品，但对于掌握了预告片中全部细节的目标用户来说，这是一个充满复古情怀和浪漫幻想的杰作，虽然用的是流行的射击游戏形式，但其格调与文艺内涵却远远超出了只是大兵战恐怖分子或是外星怪兽的美式作品，带给了玩家们不一样的期待。

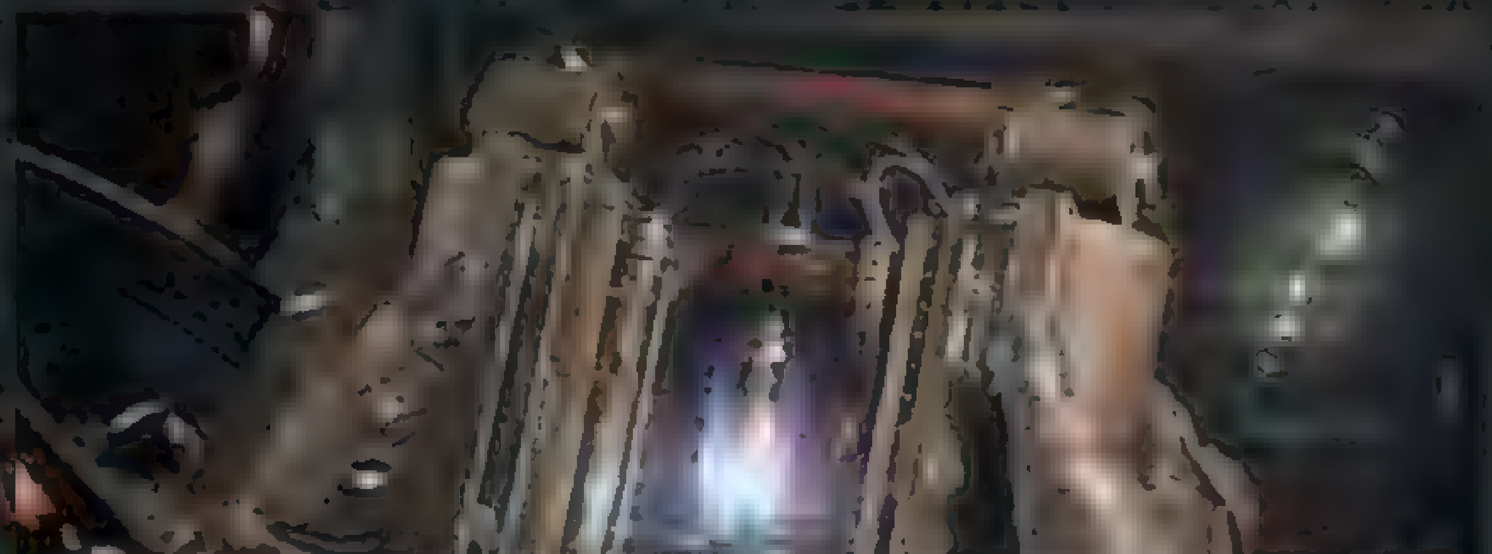
维多利亚风格运用

■概念原画当中的伦敦市景，上层贵族的居所充满了典雅的风情。

帝国遗风

对于整个英伦地区来说，虽然维多利亚时代已经是过去时，整个欧洲地区都进入了极度现代化的社会进程当中，但是属于那一时期的风骨却似乎仍然渗透在许多英国人甚至是欧洲人的血脉当中。一个很重要的原因恐怕是维多利亚风格是一个纯粹艺术性的风格，它是欧洲进入高度文明化的标志，此时欧洲地区的人民已经不再把机械化的设计和美学视为时尚，他们生活富足，而且内心世界多姿多彩，比起物质上的追求，他们更崇尚于装点和享受自己的生活。

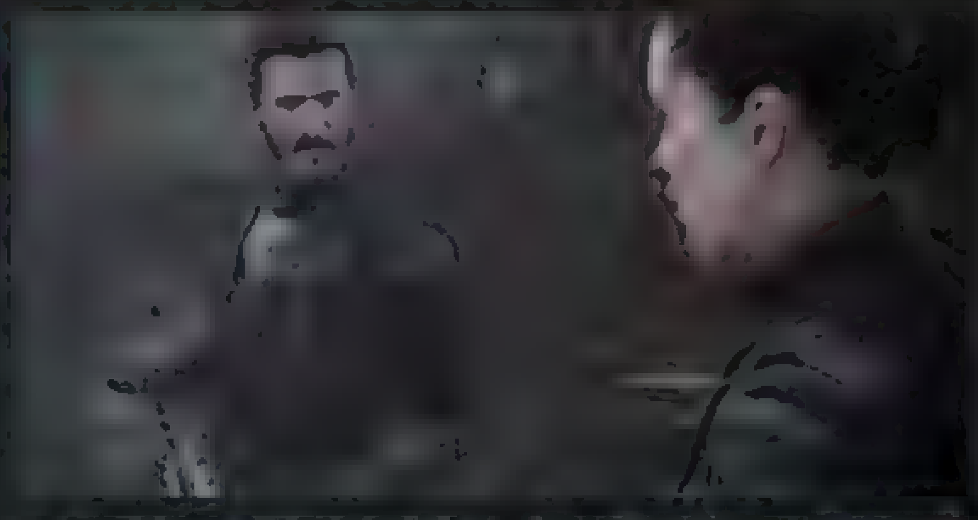
维多利亚风格就是在这种环境当中诞生，这并非是一种有着统一特征的风格，里面的风格元素非常庞杂，甚至可以被认为是欧洲地区各种艺术、建筑、服装乃至于设计风格的集大成产物，所以在维多利亚风格的细节上，我们可以看到很多如哥特（Gothic）、文艺复兴（Renaissance）、都铎（Tudor）乃至于罗曼（Romanesque）风格的元素混合出现。


■就连游戏当中特斯拉开发的交流电变电器也充满了华贵的味道，甚至还加上的真皮扶手装饰，可见维多利亚风格对于整个游戏美术设定的影响之深。

深度应用

这一点被开发组Ready at Dawn运用到了《教团1886》的方方面面当中，骑士们的衣装算是玩家们最关注的重点，当初Ready at Dawn在推特上曾经发布过一张新的游戏截图，结果被玩家们指出主角一行人的衣服上华丽的装饰统统消失掉了，引起强烈的反弹，可见本作忠实玩家对于角色衣装装饰上的执着。当然，正如制作人所解释的那样，在进行游戏过程中玩家会发现，那是一行人的卧底服装，所以自然不能把各种代表着教团骑士身分的装饰都挂在身上，而在日常执行任务时，骑士们可是一丝不苟地遵照着规章和维多利亚风格的守则，穿着不但干净整洁，而且式样齐全，营造出庄重的层次感。

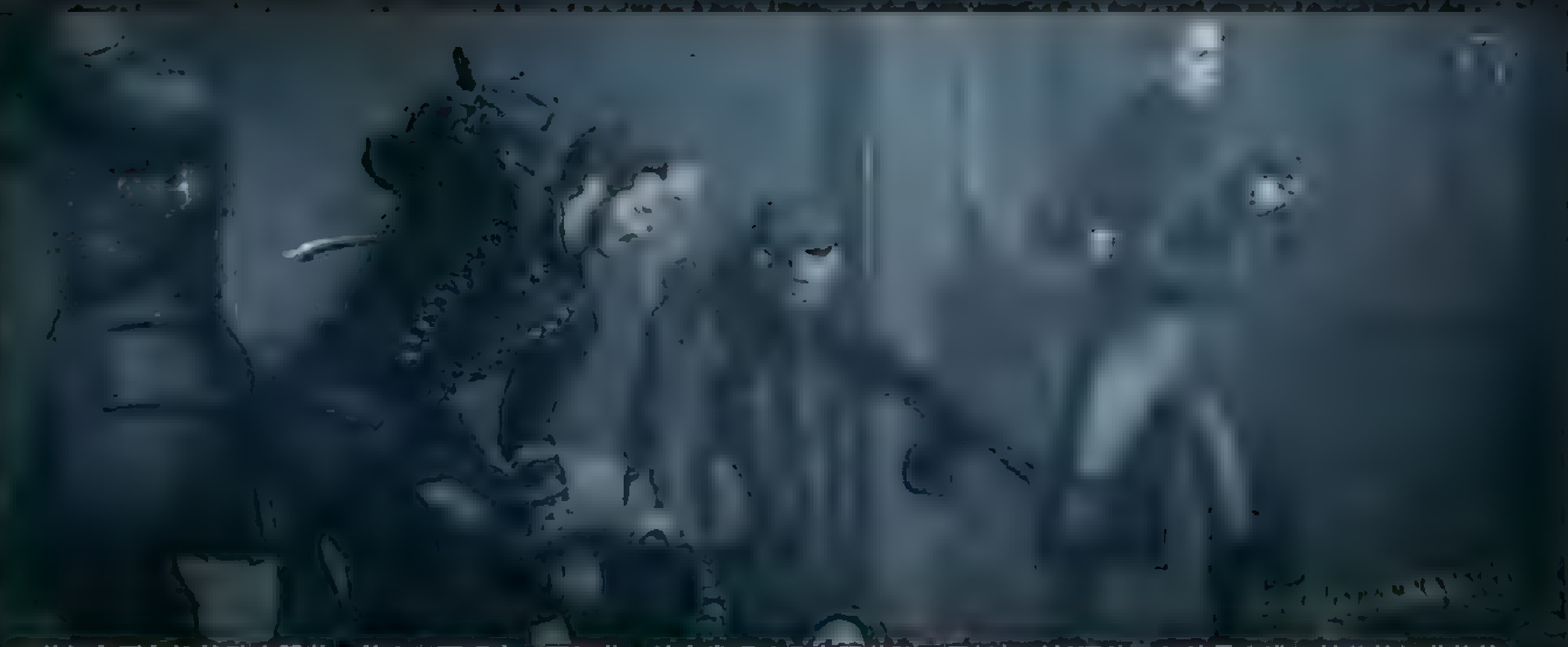
还是用万绿丛中一点红的伊莎贝作为例子，她的服装构成就混合了维多利亚风格的代表性元素：蕾丝，和军人制服的主要元素，其袖口和领口部分都有蕾丝装饰，以符合其女性身分，同时又保留了立领，并配以皮革装饰，以保证其能够竖立并传达出专业的感觉，当然最为重要的还是掩藏在这双层结构之下的骑士护颈甲，不但传达出了她的身分，在其上所雕饰的繁复花纹也进一步展现出了维多利亚风格偏重装饰性的特征。


▲加拉哈特骑士的近身细节，可以看到服装上面的装饰元素无比丰富，连手甲上都布满了精致的花纹。

当然，这一特点也在其他三位骑士身上有着很明显的体现，例如他们服装上面

几乎每一个细节部位都有着装饰，作为主角的加拉哈特骑士待遇规格最高，不但衣服有着华丽的长下摆和令人想起肩甲造型的披肩，胸口还斜挎着表示其作为资深骑士身分的缎带，更不用提服装上几乎每一个边都绣着装饰线。这种奢华得接近多余的装饰正是维多利亚风格的精髓所在。

如果抛开其他元素，光从场景、建筑还有服装风格来说，《教团 1886》简直可以说是教条式的维多利亚风格作品，几乎是一丝不苟地在延续这种风格的前提下来展开幻想。但是，一旦到了涉及科技的层次，本作又迅速地抛开了时代所带来的限制，朝着古典式的科幻想象飞奔而去，其展现出的，就是朋克的精神内涵。


■曾经备受争议的卧底服装，其实只要观察一下细节，就会发现这几套服装除了用料相对低调外，仍然是充满了精美的细节修饰。

朋克精神

■这个小小的对讲机却是游戏当中技术最超前的科技产品之一。

超前技术

正如前文所说，在整体的风格上来说，《教团 1886》毫无疑问是古典而严肃的，骑士们执行着危险而伟大的使命，城市陷入了贫民与当权者对立的状态，嗜血的混血人在白教堂区进行神出鬼没的杀戮，导致开膛手杰克的传闻不胫而走。除了缺乏福尔摩斯这等著名虚拟人物前来抢主角们的戏份，本作对于 19 世纪末期伦敦的城市状况和社会环境呈现可谓是相当经典而忠实。

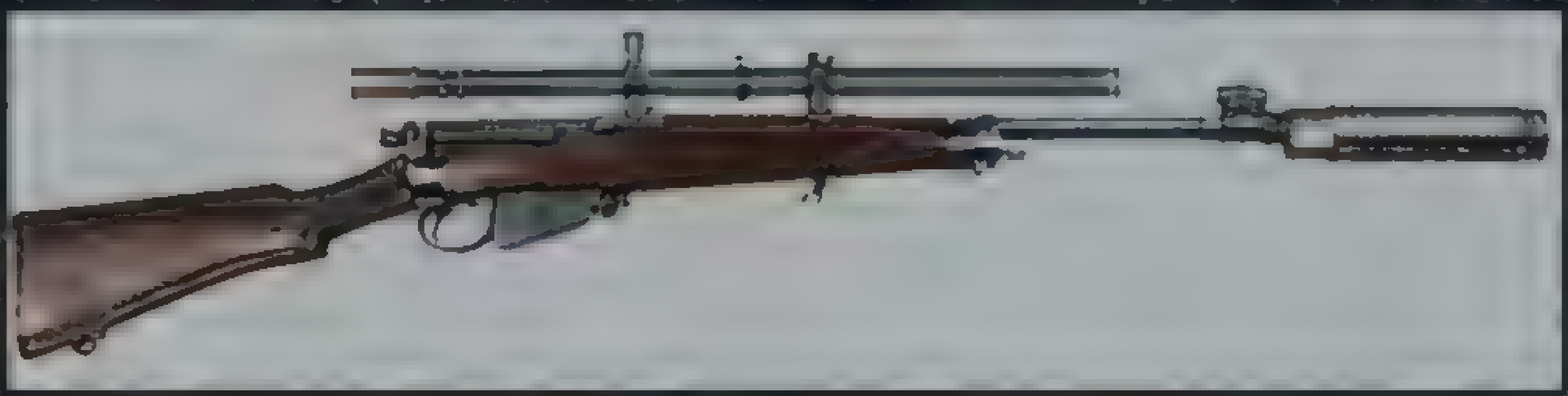
但是在这个基础上，本作对于技术的理解和运用可就有点“小顽皮”了。主角一行人的武器自然是最大的“槽点”所在，这里甚至不用提电弧枪和铝热枪这种在技术原理上就显得“超科学”的武器，仅仅是常规的枪械其实都并没有忠于史实，例如主角加拉哈特骑士一开始使用的教团标准配置 C-78 自动装填手枪就完全是黑科技产物，因为在历史上第一把自动手枪实际上在 1892 年才在奥地利诞生，而且其弹匣还是古典的盒式，也就是中国读者们在抗日片当中经常见到的驳壳枪或者盒子炮，而要发展到 C-78 这种使用现代化窄长型弹匣还得等到 20 世纪的 1908 年。

如果说副武器还只是有点超前，那主武器就真是跨世纪的先进产物，最为靠近现实的 M82 自动卡宾枪算是比较符合当时的武器历史进程，无论是弹容量（6 发）还是发射方式（半自动）都比较合理，但是其普及度已经到了叛军几乎人手一支的地步似乎也有点过分夸张。另一把较为常规的武器 M85 自动步枪则领先了历史约 14 年，因为第一把真正意义上的全自动步枪是在 1900 年才出现。

但以上两个都比不上教团本身内部的制式武器 M2 弯刀步枪，不但其射击方式为全自动，使用的也是相当现代化的可拆卸双排盒式弹匣，双枪管的设计看似古典，但是上方枪管能够发射压缩空气来推撞敌人的设计则是现代武器中都未曾完全实现过的功能。

除了武器之外，游戏中一个看似细微但实际上非常超前的技术，就是主角们右肩上的对讲机，这一技术在现实中直到 1940 年才终于面世，而且其造型和游戏中那个造型小巧，甚至能够通过投掷来变成飞艇发射电磁冲击波发生器的定位仪的对讲装置根本不是一个规格，其体型非常庞大，如同一个被装满的小号旅行背包，在被广泛应用的二战战场上需要有专门的士兵携带以保持机动性。

▲“特斯拉范儿”十足的电弧枪是本作当中最“黑科技”的武器之一。


►这把由特斯拉亲自发明的狙击枪使用了完全超越了时代理念的模块架构，本身可以分拆成几个部件，方便携带。

超越准则

那为什么本作当中会有这么多完全不符合时代背景的科技装置出现？这就是朋克精神在作怪，也是蒸汽朋克的内核之一。

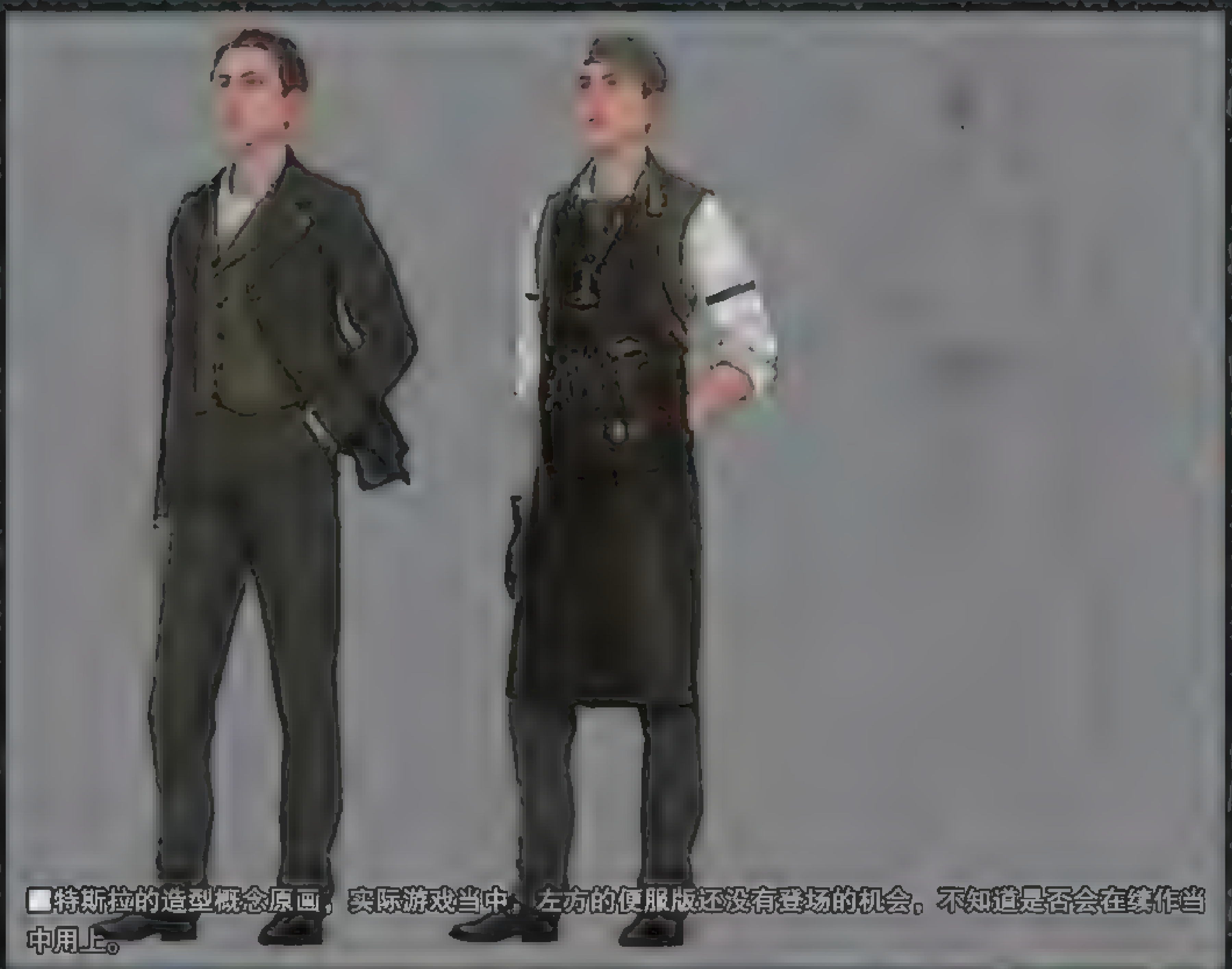
朋克精神的主旨其实就是叛逆，反对一切的传统，超越社会准则，惟朋克精神为中心。这种过分自我中心化的思想体现在相关的娱乐作品当中，就是对作品当中固有元素的超现实化，例如这一精神所催生的科幻子类别：赛博朋克当中，被视为反社会思想代表的反乌托邦元素便无所不在，未来社会并没有如同人类想象般地越来越进步，越来越美好，而是日益衰败，暴力和犯罪横行，人口暴涨导致资源枯竭，社会秩序崩溃导致生命价值不受尊重，弱肉强食的丛林法则在高科技泛滥的城市当中重现等等。

作为从这一类别从催生的新科幻分支，蒸汽朋克继承了这一特点，但是其主基调却发生了变化，整体更为阳光向上，主要原因就是其采用的时代背景是人类文化和技术发展最为突飞猛进的维多利亚时代，阴郁和悲观厌世并不符合这一时代的风貌，因此朋克的精神被寄托到了在那个时代发展迅猛的近代工业技术上。

于是我们看到了许多应用着古老技术原理的科技产物却能够发挥着如同近代甚至是现代科技产物的功能，飞艇如同大型游轮般豪华，能够跨越远洋运送货物，并且还配有热气球救生艇，而与此同时在地面之上，人们仍然依靠着马车作为代步工具。骑士们已经开始使用电能这种时髦的新能源作为武器，而反抗军当中却普遍还在使用左轮和步枪这种寻常的热兵器。先进与古典相互融合，奠定了《教团1886》中强烈的蒸汽朋克主基调。

■特斯拉实验室的概念原画。

▲游戏中大型飞艇上的厨房，规模堪比豪华游轮上的厨房。


■特斯拉的造型概念原画，实际游戏当中，左方的便服版还没有登场的机会，不知道是否会在续作当中用上。

■作为收集品登场的报纸上刊载了“电流战争”的头条新闻。

人物重塑

尼古拉·特斯拉

当一部作品提到维多利亚时代，有几个历史或虚构人物总是绕不开的，抛开福尔摩斯这等划时代的大人物不提，作为当时最著名的科学家之一，尼古拉·特斯拉自然也是许多蒸汽朋克作品当中的常客，例如笔者读过的青少年向小说《利维坦号》当中，特斯拉便作为一个野心家出现在作品当中。

在本作当中，特斯拉的身分倒是一开始就非常好理解，既然主角团队当中持有电弧枪这种用电能直接外射作为攻击手段的武器，作为当时“电流战争”的胜利者，特斯拉自然是最有可能发明出这种武器的科学家。于是特斯拉作为教团的武器研发者在本作当中粉墨登场自然也是合情合理的。

不过实际上开发团队对于特斯拉似乎有着非常深的戏份安排，他虽然并非是可操纵角色，甚至并不经常作为NPC在玩家面前登场，在剧情当中却处于非常关键的位置，鉴于涉及到剧透，这里就不多提了，留给读者们在后文的攻略部分自行探索。可以肯定地说，本作引入特斯拉这个人物对于塑造维多利亚时期的氛围产生了非常重要的作品。

好玩的是，或许是为了一定程度上和历史对接，本作当中也有提及著名的电灯泡发明者汤玛士·爱迪生，在特斯拉的实验室中，有一张报纸记载着爱迪生即将与特斯拉于英国水晶宫展开“电流战争”的新闻，加拉哈特骑士拿起这张报纸时还会询问特斯拉目前与爱迪生之间的关系，得到的回答是“我们已经绝交了，因为他是个白痴。”

■在游戏的首个预告片中就点出了本作故事的主要发生地点之一：白教堂区。

开膛手杰克

作为古典都市传说的一部分，开膛手杰克已经成为了大部分涉及到维多利亚时期的娱乐作品几乎无法回避的元素，而鉴于杰克的真实身分在当时并没有定论，也就留给了日后的作品无尽的发挥空间。

这一点在蒸汽朋克主题的作品当中却体现得不多，不过因为《教团 1886》的故事关键地点之一便是当年凶杀案不断的白教堂区，自然不会回避这个现成的元素。鉴于同样关系到剧透，这里不便透露杰克的身分，但恐怕绝大多数对本作有所了解的读者都可以猜到，开膛手的传闻和混血人脱不了关系，而这一点上也体现出了蒸汽朋克的另外一个特点，就是对奇幻元素的包容。

维多利亚时代是英国乃至欧洲地区破旧立新的转变期，现代科技正逐步渗透到人们生活的方方面面，而旧有的信仰与神怪传闻却也并未就此淡出人们的视线，所以在这样的背景当中插入狼人这个英伦地区的传统神怪元素是非常协调的神来之笔。

或许是限于游戏规模——本作如果不管收集一路直打约5小时就可以通关，所以本作当中除了狼人之外，只有同样古典的怪物吸血鬼稍微露了一下脸，但也足够展现出本作世界观当中的冰山一角，更引出了本作最为重要的另外一个元素，就是对历史的改写。

■本作收藏版的赠品之一，就是加拉哈特与狼人战斗的场面。

颠覆历史

▲骑士们都戴着装有黑水的小瓶吊坠，但是这种神秘的液体和其载体“圣杯”的来历，都并没有在游戏中被完全解释清楚。

传说新编

构成《教团 1886》背景氛围的古典元素非常多，其中最重要的一点自然就是游戏标题中的“教团”，而这个组织本身的形成，也体现出了蒸汽朋克那种不走寻常路的范儿。

教团的历史可以追溯到英格兰的建立，也就是传说中亚瑟王的崛起。在现实历史——准确来说是相关的民间传说当中，亚瑟王带领着骑士们击退了盎格鲁撒克逊人的进攻，在不列颠的土地上行侠仗义，最终统一了英国，所以也被认为是这个国家的首位国王。

本作在这个传说的基础上，进一步增添了现代化的奇幻元素，主要的改造重点就是那传奇的圆桌骑士，这些汇聚在亚瑟王身边的骑士们原本是随他征战天下的勇士，但是在《教团 1886》的历史当中，他们被赋予了更为重要的使命，那就是保护人们免受能够随意在人形和野兽形态之间转换的混血人的伤害。

显然用人力对抗有着超自然力量的怪物是一件非常艰险的事情，于是亚瑟王传说当中成为骑士们追寻目标的圣杯也成为了本作当中的虚构元素，其中蕴含着能够让人类短暂获得超常自愈能力和极长寿命的“黑水”，靠着这种独特的资源和稳定的组织架构，圆桌骑士们并没有如同我们所熟悉的传说中那样逐渐分崩离析，而是一路和英国一起发展壮大，变成了游戏中的教团组织。

糅合传统

有了这个故事背景作为前提，在《教团 1886》的剧情当中，许多作为古老传统而被继承下来的欧洲习俗也就有了“借题发挥”的空间，例如沿袭至今的骑士制度其实早就成了空壳般的头衔，而在“1886”的世界当中，能够被受封者却是无可争议的高尚勇士，他们有着与头衔相匹配的武艺——按照时代特点，还加上了神准的枪法，勇气过人，还继承了过去圆桌骑士的头衔，每一位骑士使用的称号都是源自某一位著名的圆桌骑士，而代表这位骑士的护颈甲也会被挂在他们的身上。

▲绅士风度的传达也是本作的韵味之一。

■细腻的人物表情塑造是本作最大的亮点之一

这整整的一套仪式被完整地呈现在游戏当中，可以说是从头到尾地彻底满足了欧洲地区玩家的审美情结，这也构成了本作最大的吸引点所在。

类似的情节和内容在本作当中非常常见，例如在欧洲地区，多语言交流是一件非常平常的事情，虽然在本作当中英语是主要语言，但却并非每一位角色都是英语国家出身，例如身分为侯爵的拉法叶是典型的法国人，所以嘴里总会冒出几句法文谚语，和似乎同样精通法语的塞巴斯蒂安对话时常常会干脆用上母语。而因为故事还涉及到印度裔出身的主要角色，所以这个故事的国际化程度也因此再上一层楼。

所以虽然这是一个幻想故事，但是其所表现出的情怀和风格，却是满满的欧洲地区风范。即时演算当中角色的表情演出，配音还有动作的自然程度都令人叹为观止，令人感觉如同在观看一部精彩的欧洲电影。

结语

平均媒体评价 64.97 分，在多数主流游戏媒体得分甚至没有超过 6（10 分满分），无论再怎么客观地去评论，《教团 1886》都实在算不上一款令人满意的游戏作品。但是如果要以其本身的目标来说，这款作品的确达到了一个相当高的境界，无论是对于维多利亚风格与蒸汽朋克元素的运用，还是即时演算当中的角色演出，本作都有着令人满意——甚至是惊艳的表现，单单从制作的品质和格调上来说，《教团 1886》已经是超出规格地完成了任务。

令人期待的是，本作并非是这个系列的惟一作品，在其开发进度过半时，制作组便进行了分组，让团队当中的另一批人去开发《教团 1886》的后续作品，所以我们可以期盼着日后能够玩上继承了本作种种优点，又把其缺点加以改进的优秀续作。

教团的命运会随着时代的洪流走向何方？混血人与人类之间的冲突又将会以何种形式全面爆发？还有圣杯中黑水和由来和混血人种族的起源等等谜题，都有可能会在续作当中得到解答，就让我们充满信心地等待着本系列新作的到来吧。

在通关《教团 1886》后，笔者仍然不知道究竟自己玩了些什么，除了画面带来的第一眼震撼外，本作似乎难以说出更多的优点，互动电影模式浓重却只有苍白无力的蹩脚剧情，游戏系统毫无乐趣可言，仅仅是一个尚算及格的动作射击游戏，这种种缺点确实让本作难配大作之名。当然，这只是我的个人观点，如何评价本作就由各位玩家的实际体验来决定了。

文 伽蓝　美编 心の永恒

教团1886	SCE	动作射击
PS4 The Order·1886		美版
2015年2月20日	[illegible]	[illegible]
无对应周边		

操作列表

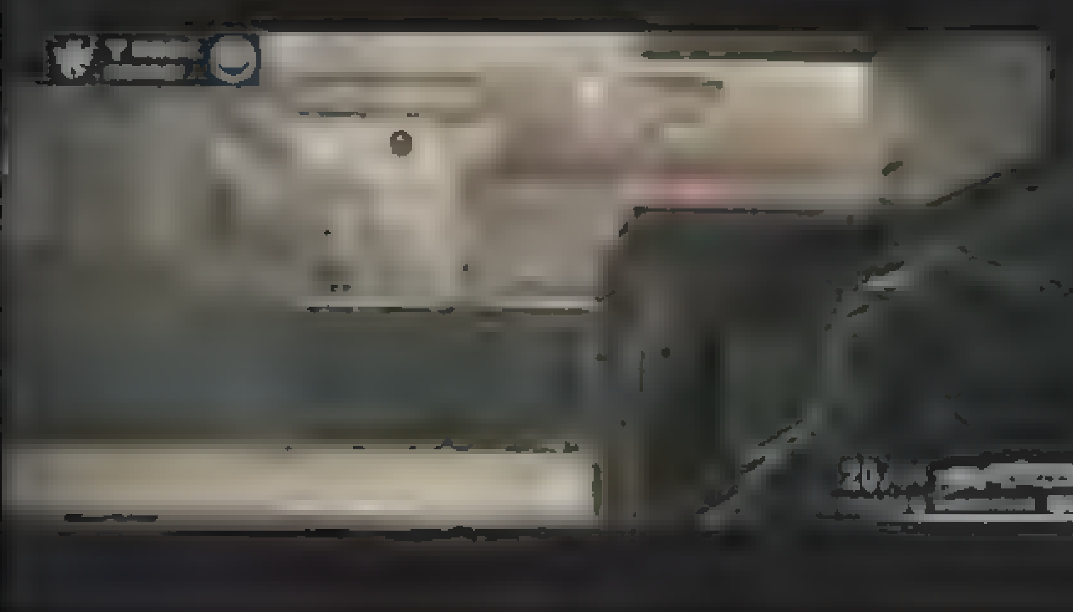
[illegible]	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
×键	离开掩体
○键	进入掩体
□键	换弹
△键	调查/近战终结
L1键	发动漆黑之视
L2键	瞄准
R1键	武器次要攻击
R2键	射击
L3键	奔跑
R3键	任务提示
Option键	暂停/系统菜单

系统解说

关于QTE

说句实话，《教团 1886》更像是一个带有动作射击元素的互动电影，因为大量的 QTE（即时反应按键）贯穿游戏的整个流程，但 QTE 苦手也无需太过担心，因为就算按错也不会对流程造成任何的影响，而且游戏有大量的检查点，即使失败也能马上重来，另外按错有时还会有不同的剧情演出，因此有时笔者甚至会刻意按错去看一下主角到底是怎么遭殃的（笑）。值得一提的是，除了传统的 QTE 外，还有一种名为转折点的 QTE，这种 QTE 出现时画面中会出现数目不等的小圆点，玩家需要通过操控右摇杆来调整准心到小圆点上，直到圆点上出现按键提示并成功按下方算作完成。

掩体

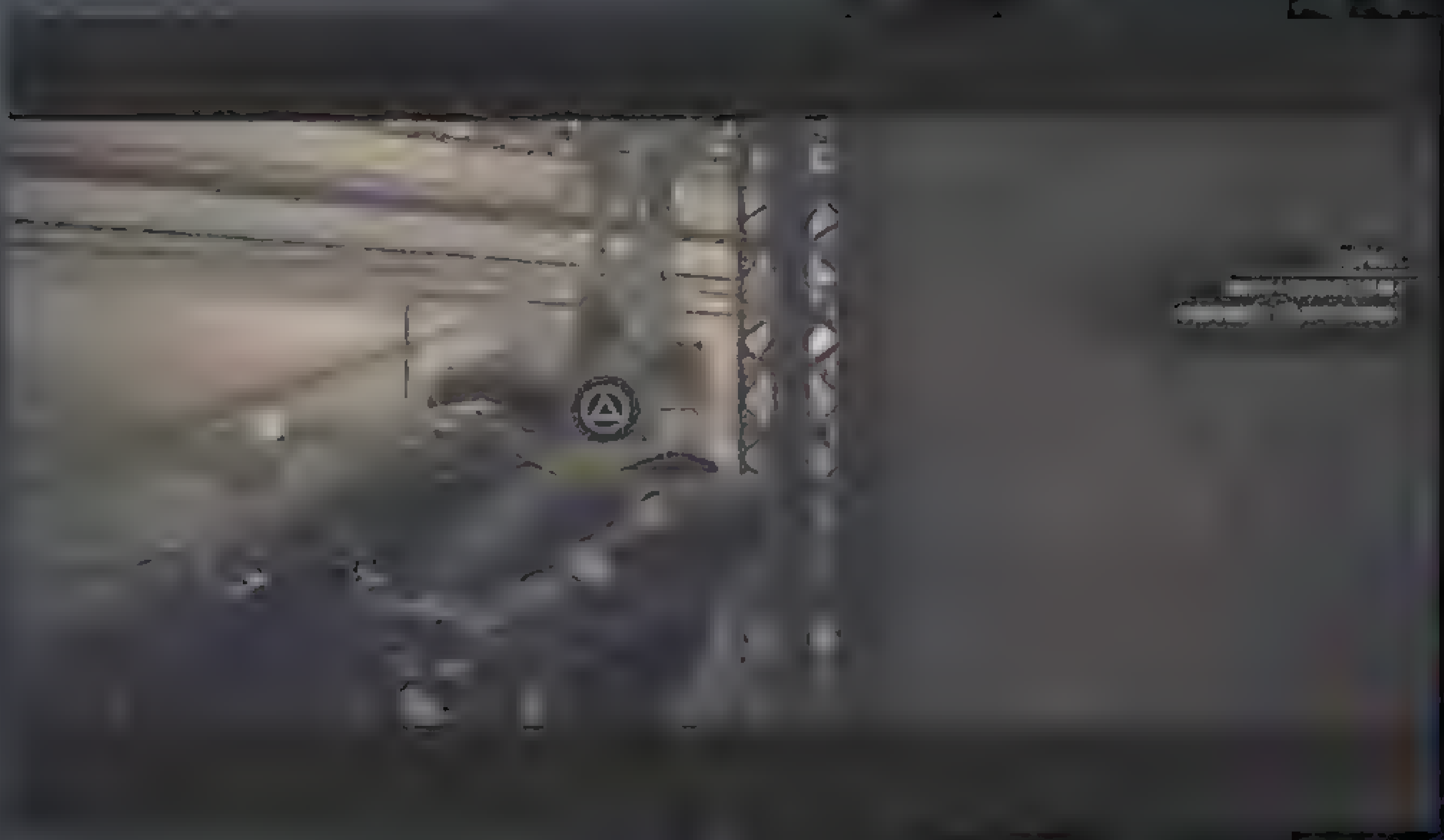


前面也说到，动作射击元素似乎并不是游戏的重心，因此游戏的战斗部分难度很低，通用的思路就是按○键进入掩体，然后在掩体之中将敌人逐个击破即可，但需要注意掩体的选择，诸如木板这样的掩体是不安全的。

©Ready at Dawn 2015 Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

无声制伏

这个如此霸气的名词其实就是游戏中的暗杀系统，这个暗杀系统开启于第5章，要完成无声制伏，玩家需要在不被敌人发现的情况下从背后靠近敌人，然后敌人身上就会出现一个逐渐往圆心靠的△，当圆圈进入圆内后按键就能完成暗杀。



漆黑之视

漆黑之视是类似于《荒野大救赎》中死亡之眼的系统，在战斗中杀敌时右下角会积蓄漆黑之视槽，当槽体超过虚线部分就能发动漆黑之视，槽的长度越长，漆黑之视的持续时间也就越长，持续期间主角会拿起手枪对敌人进行自动瞄准，玩家需要做的就是按下扳机开枪即可，这个系统用来对付单个难缠的敌人或是复数杂兵时有奇效。

收集要素

游戏中有各种各样的收集品，比如照片、圆筒录音、报纸等等，但这些收集品与一般游戏的收集品感觉有点不一样，它只需要玩家拿起来调查一下即可，因此在下文中所有的收集品都以"调查点"来表示，完成这些所有调查点的调查，相关的所有收集奖杯也会随之解锁。

全收集流程攻略

早在亚瑟王执政时期，身为英格兰统治者的他组建了圆桌骑士团，骑士团中汇集了最优秀的战士、科学家等，而骑士团的宗旨就是为了保护人类免受混种人的侵害。多个世纪以来，在骑士团的保护之下社会一直保持着安定，但随着工业革命的到来，人口的爆发性增长却带来了不可调和的矛盾，贵族们凭借自己的地位获得骑士团的特殊保护，但社会底层的贫苦人民却终日活在混种人带来的惶恐之中，加上诸如开膛手杰克这样捕风捉影的骇人传闻，在这些矛盾中出现了对抗贵族阶级的叛军，而游戏的故事，就从这样的背景下展开。

◆序章——日骑士

序章的故事开始于一座监狱之中，我们的主角葛雷森——加拉哈特爵士沦为了阶下囚，在剧情中二度受到溺刑后正式开始游戏的操作，所谓的操作部分更像是游戏的QTE教学，只要按照屏幕上的按键指示按键即可逃出牢房。沿着惟一的路往外走，在一间刑房之中可以找到一把左轮手枪，在拿起手枪后用左摇杆转动观察物品，在出现提示后按下△键会打开左轮的弹夹，发现这只是一把没有子弹的左轮。取得左轮后离开房间，调查门外的铁栅栏即可砸开锁爬到另一个场景。随后的流程注意点大同小异，主要就是利用QTE推进剧情，最终加拉哈特爵士在室外受到昔日战友的重重包围，在面对眼前的审判时，这时玩家需要长按△键，这样加拉哈特爵士会从高墙上一跃而下。究竟这位昔日的正义之士为何落得如此下场呢？接下来玩家就将一探究竟。

◆第一章——终生骑士

在恢复操作后，玩家的任务是前往联合印度公司与同伴伊莎波——伊格赖因爵士以及骑士拉法叶会合，在窗台上观察时，朝右侧按L2键远眺即可找到目标的所在。从室外推门进入，走下一段楼梯后，可以看到正前方的房间内有一名男

■调查点1

■调查点2

子站在楼梯的扶手旁，在男子身后的桌子上可以找到**调查点1**，在走下楼梯后，正前方的铺有白色桌布的桌子上可以找到**调查点2**，而在进入一旁的门后可以看到修理电梯的工人，此处的右侧桌子上有**调查点3**。取得以上3个调查点后沿惟

■调查点3

一的路前进，在一处房间的阳台处按×键跃到对面的铁架平台上沿路而下即可回到地面，在着地后可以在左侧看到两个垃圾筒，在其之上有**调查点4**，之后继续沿路前进，在必经之路上的水果摊旁的一个圆形酒桶上有**调查点5**。

实用技术

强作袭来

教团1886

■调查点4

■调查点5

在遇到伊格赖因后跟随伊格赖因一路进发，直到遇上叛军后正式开始游戏的战斗部分，这里零散的几个敌人不会造成什么威胁，在剧情中举起 M2 弯刀自动步枪后，玩家可以按下 R1 键使用它的副武器功能将敌人打至硬直，然后上前按△键将其击倒，但使用时要注意时机。击倒所有敌人直到进入大楼之内，面对人质被逃亡者挟持时使用步枪的副武器可以直接将人质救出。随后的一大段流程大同小异，杀敌并沿惟一的路前进即可。

与拉法叶会合后，随即众人会进入地下机房之中，在里头玩家会遭遇狼人的袭击，狼人的攻击方式很单调，只有飞扑撕咬一种，只要在其靠近时按下 × 键就可以躲开，但这里的场景比较狭窄，在同时面对 3 名狼人时难免有些手忙较乱，因此玩家不妨连点 × 键，这样可以保证自身的安全。这些狼人无法被枪械击倒，但枪械可以将他们击至硬直，这样玩家就可以上前将其终结。当主角试图终结最后一名狼人时却不慎被其逃走，接下来玩家就需要对其进行追击，不过这段追击并不是真正的追击，只要沿惟一的路一直前进，在系统强制让主角举枪的时候进行瞄准射击即可。

◆第二章——平等同济

在圆桌骑士的议会会议上，众人就是否对叛军的大本营“白教堂”发起进攻而展开了激烈的辩论，最终在议会总理大臣的牵头下否决了这个危险的决议。而以赛巴斯汀——帕西法尔爵士为首的 4 人小队决定以非官方的身份潜入白教堂。

在前往白教堂前，主角需要进行一些武器的补给，而为骑士们提供科技支援的小弟却是大名鼎鼎的科学家尼古拉·特斯拉……跟随特斯拉搭乘电梯来到研究室后，在入口右侧、正前方以及左前方的桌子上，分别可以找到**调查点 1、2、3**。完成调查后，来到特斯拉的面前调查桌子上的物件，他会为我们展示他的最新研究成果，在这里需要进行一个小游戏，这个小游戏要求固定两条真空管上的水银，只要在水银球移动到左右两侧的红色指针之间时分别按住 L3 以及 R3 即可。接下来玩家还需要对新型的 M84 狙击枪进行试射，狙击枪的操作十分简单，R3 键可以进行瞄准镜的倍数缩放，L3 键则可以屏住呼吸防止抖动，在命中红心后即可结束这一段流程。

■调查点1

■调查点2

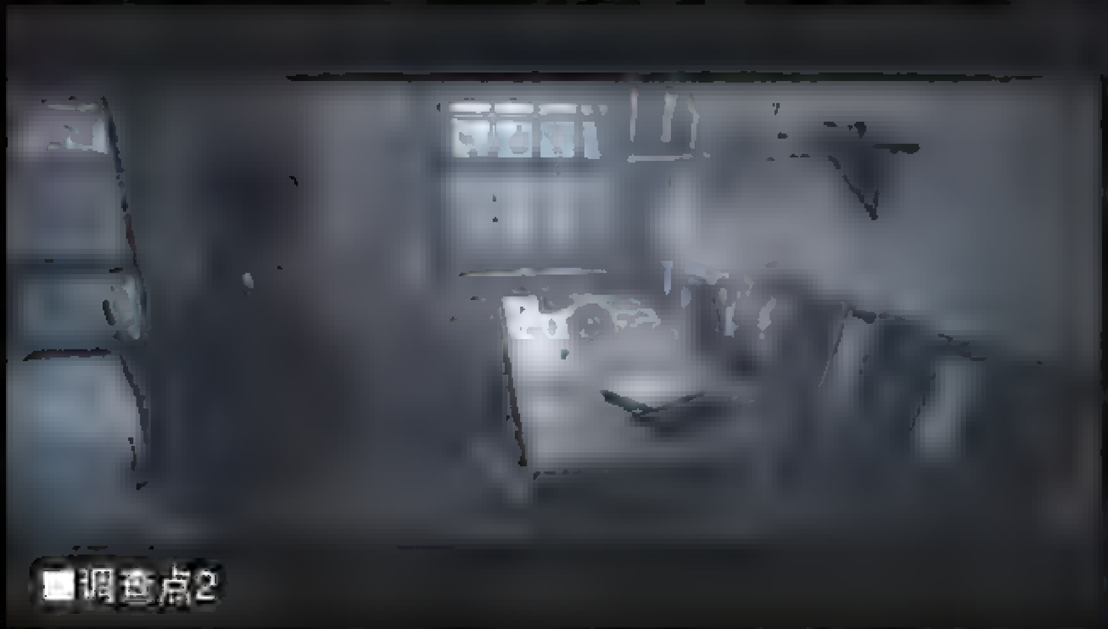
■调查点3

◆第三章——不平等

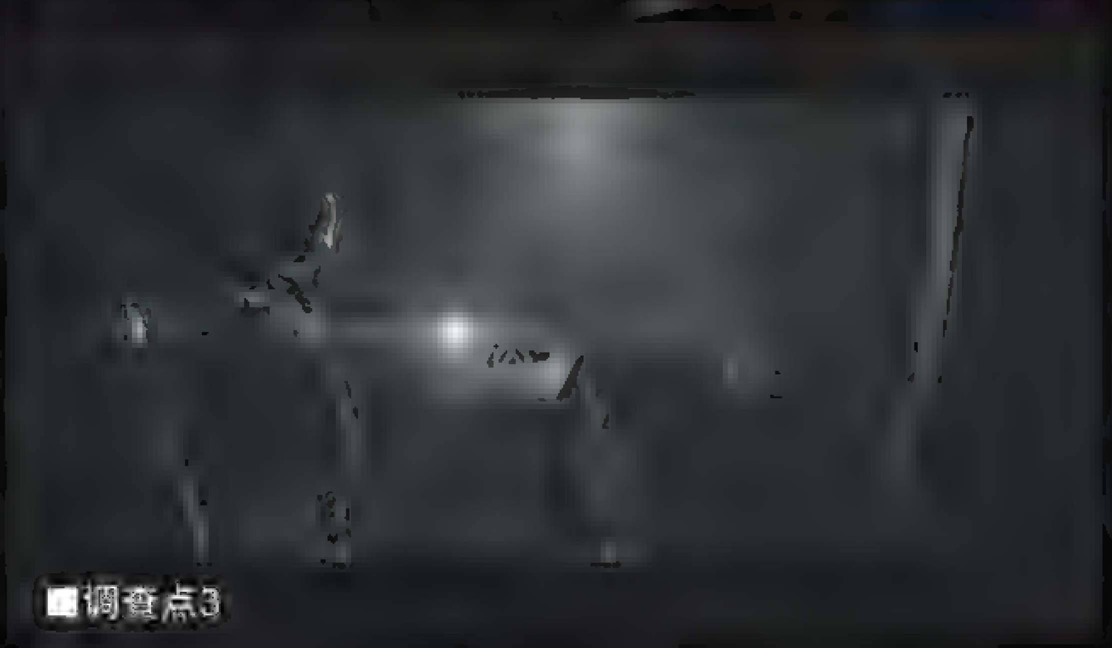
剧情中 4 人乘坐马车来到叛军的根据地白教堂区，在下车恢复操作后先不要前进，扭头往回走绕过马车走到另一侧，在道路接近尽头的一个火炉旁的方形木箱上可以找到**调查点 1**。在跟随

■调查点1

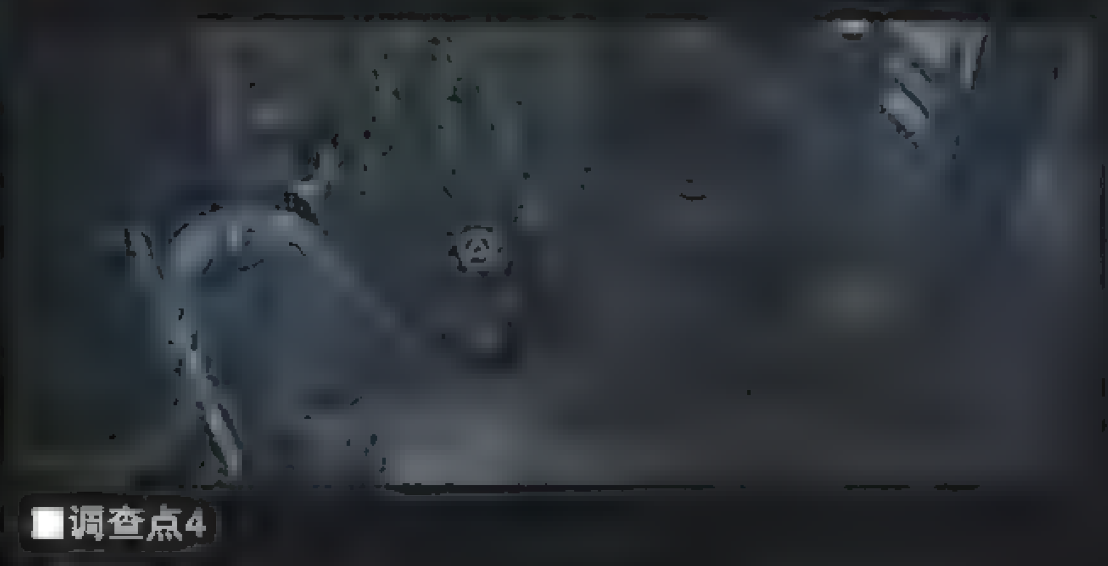
帕西法尔前进，并为其举起阻挡铁门的木梁后，4 人小队这时两两分开，在拉法叶撞开 2 层的木

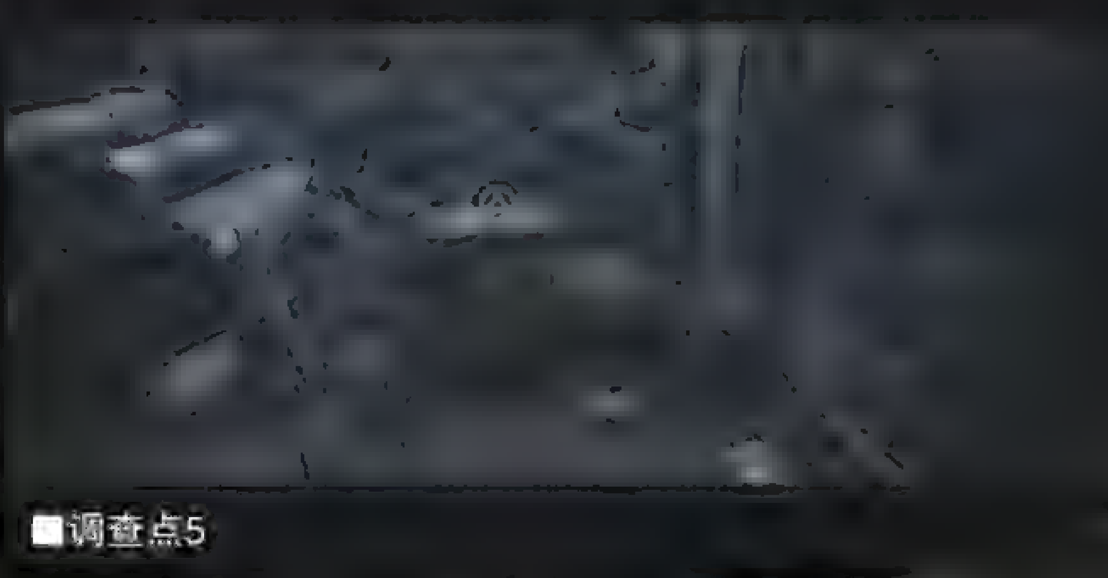

■调查点2

板后，进入这里的房间，在桌子上有**调查点 2**。前行遇到挡道的叛军士兵，与拉法叶对话后拿起苹果稍作观察，然后按下 R2 键投掷吸引其注意力即可通过，这时眼前会有 3 名男子在殴打另一名男子，在这里走进前方的“旅馆”中，在尽头放置有煤油灯的方形木箱上可以找到**调查点 3**。


■调查点3

取得调查点后从一旁的门离开，前行触发叛军在广场上演讲的剧情，在被发现后主角与拉法叶会随即离开，在穿过窄巷的过程中会遇到一名男子正在狠狠地殴打一名女子，用简单的 QTE 将男子击倒后，与蜷缩在角落的女子对话完成**调查点 4**，对话完毕后先不要与拉法叶进入建筑内，径直走到前方的尽头，在此处的酒桶上可以找到**调查点 5**，取得后回到拉法叶的旁边调查大门，在


■调查点4

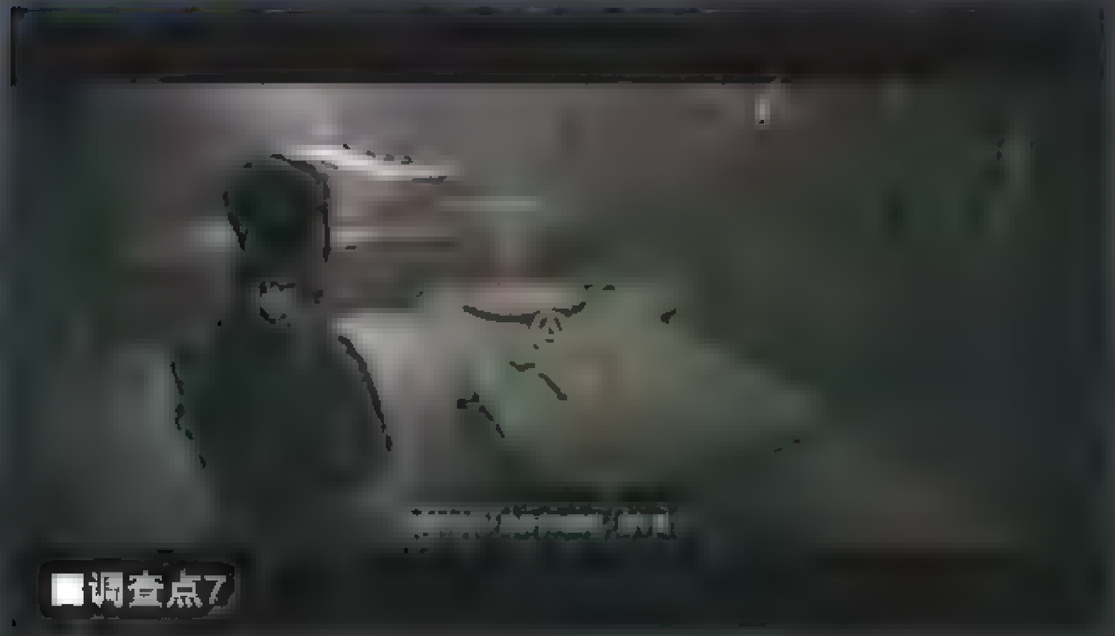

■调查点5

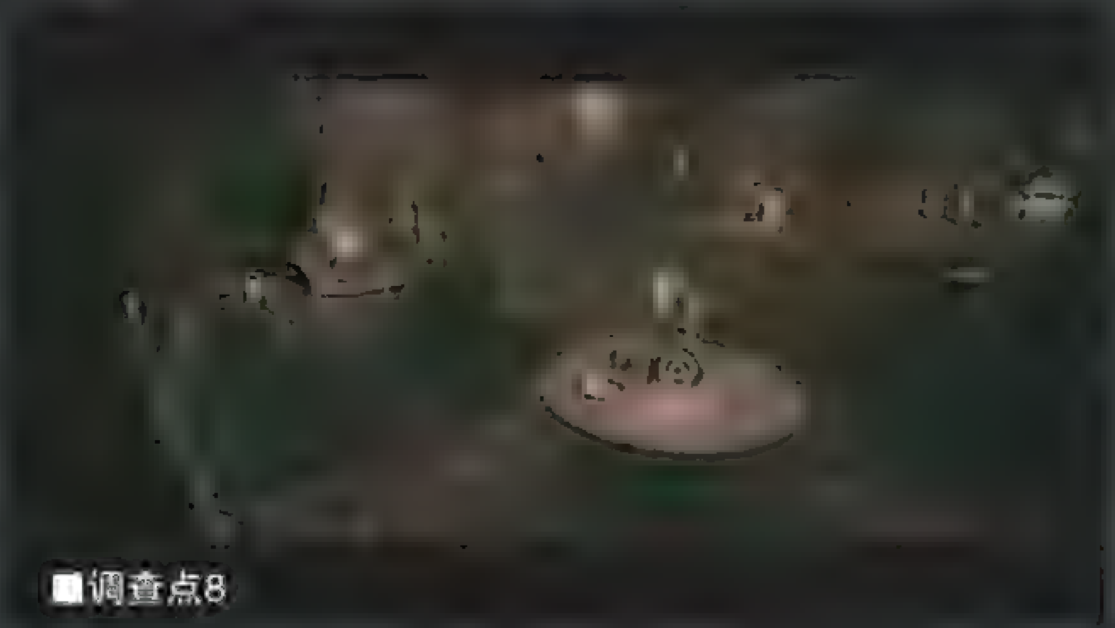
这里会进行一个开锁小游戏，这个小游戏的玩法相当简单，只要按住 L2 启动开锁器，然后用右摇杆调整位置顶起门锁的齿，在顶起后再按 R2 键将其弹开即可，将所有 3 个齿全部弹开即可开门，而在游戏往后的流程中还有不少这样的开门小游戏。

进入酒馆后，这个区域一共有3个调查点，男子醉倒趴在的桌子上有**调查点6**，中央的绿

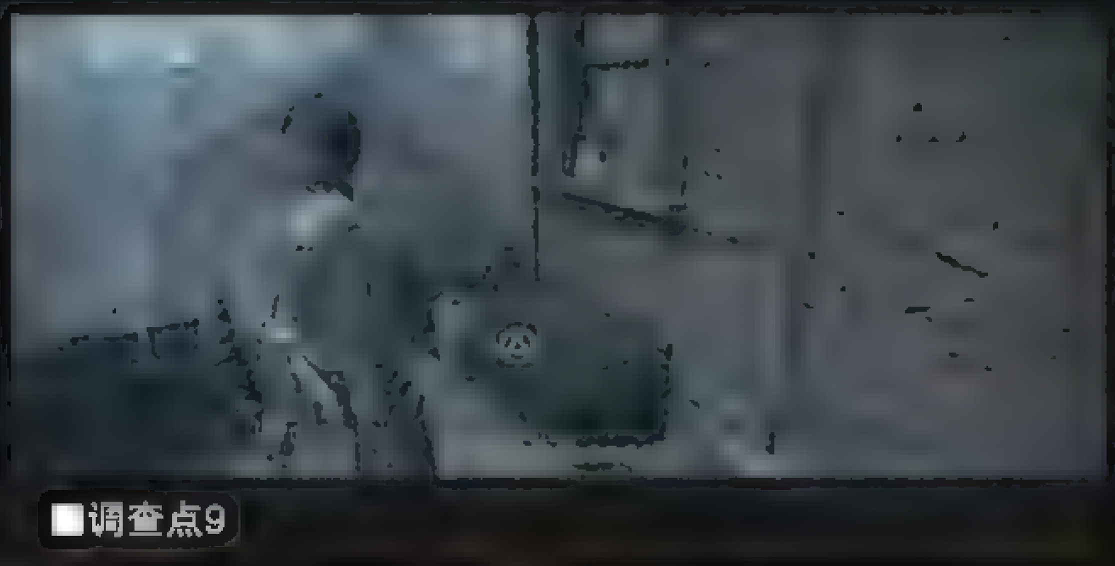
■调查点6

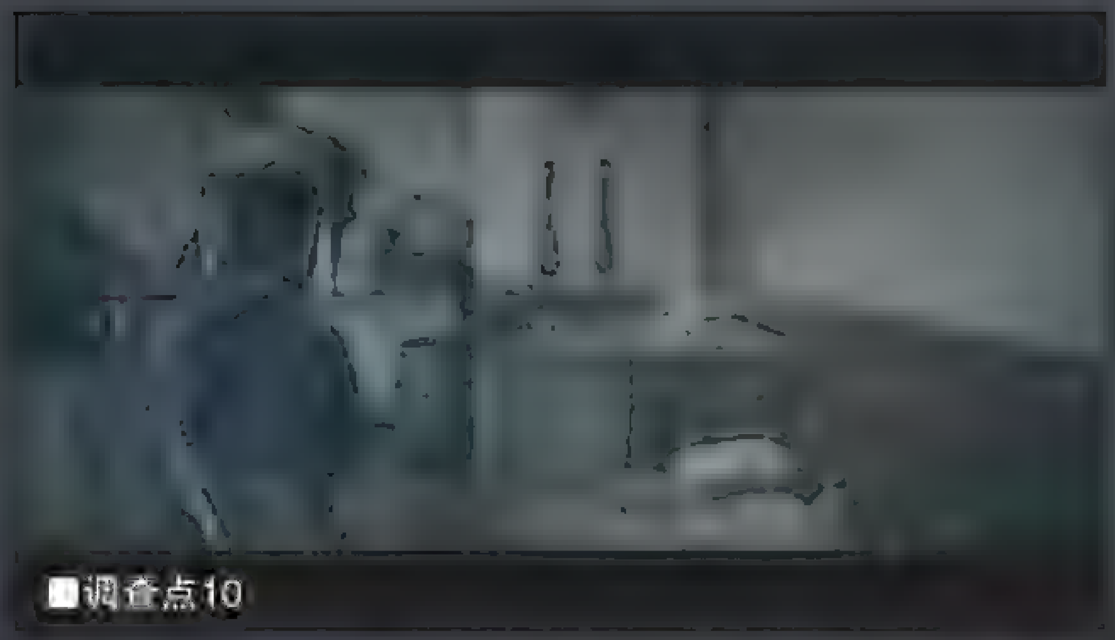
色赌桌上有**调查点7**，拉法叶身后的酒桌上有**调查点8**。取得3个调查点后与拉法叶对话，


■调查点7


■调查点8

会触发叛军搜寻的剧情，这时主角会与拉法叶来到二楼，进入房间打扰别人偷欢时会出现需要连点按键夺枪的QTE，完成后即可离开此处。在房顶上一路攀爬前行，直到来到一个需要跳跃的建筑间隔处，标志是右侧有用麻绳包裹的重物，在这里跳到对面抓住平台的边缘时先不要往上爬，而是沿着边缘一路往左侧爬，在左


■调查点9


■调查点10

侧的平台上有一个深绿色的箱子，撬开箱子可以完成**调查点9**，取得后原路爬回至刚才的位置往上爬，在眼前的木箱上就有**调查点10**，取得调查点后在一旁转动负重装置的转盘降下刚才位于半空的重物，使得新的道路形成，沿平台往右上方的窗户进入即可离开。

跟随拉法叶一路前行，来到一座建筑前会触发战斗，战斗的难点在于正上方的狙击手，必须优先对付，利用L1键发动漆黑之视能迅速地将他解决。继续前进来到一处高低落差时，下方会出现大量的敌人，在此处上方的掩体上有手雷的补给，合理利用可以大大降低难度，而由于下方的敌人都是扎堆地出现，是解锁一个手雷炸死3人奖杯“附带损失”的好场所，同时，这个场景中共有3个红色的油桶，射击爆炸后不仅可以轰炸敌人，而且还可以通过读取上一个检查点的方式来解锁累计射击10个油桶的奖杯“一触即发”。另外，一旁的房间有各种枪械的补给，但是需要注意有时敌人会冲上平台上，因此要眼看四面。

战斗结束后与拉法叶一同推动车辆，利用车辆登上平台后走到左侧的房间内，在尽头的一个木箱上有**调查点11**。来到房顶后，用望远

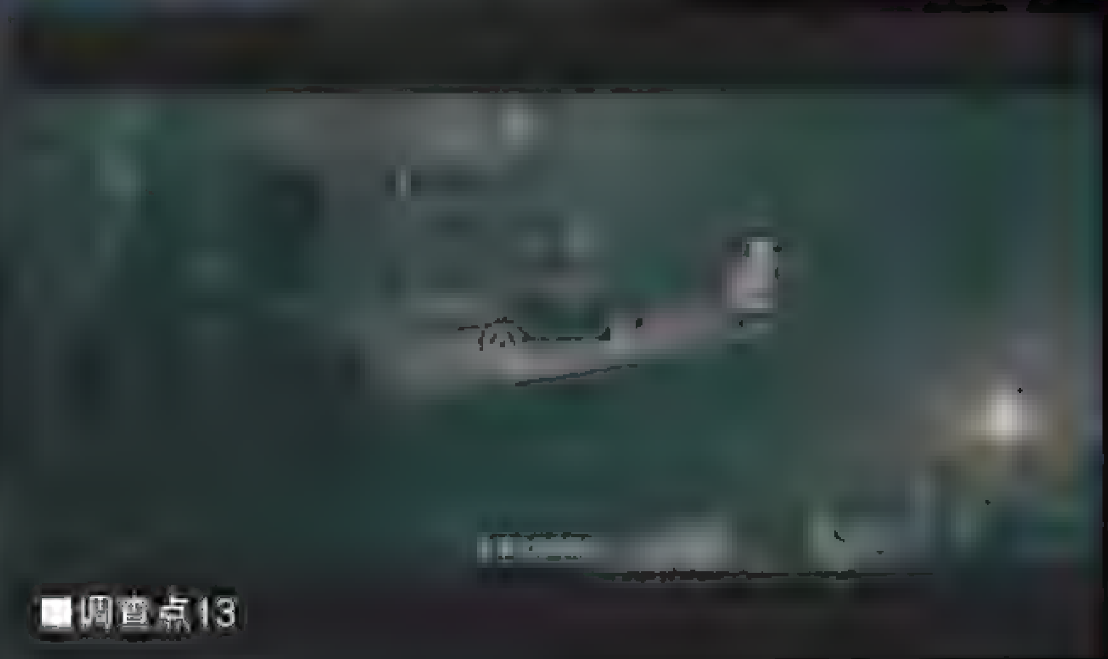
■调查点11

镜观察右下方有子弹轨迹的位置可以找到伊格赖因与帕西法尔的踪迹，随后主角会呼叫空中支援，进行定位时玩家需要先从左侧的天空上锁定飞船，然后利用触控板完成摩斯密码进行通讯，·代表点击触控板，—则代表长按触控板。

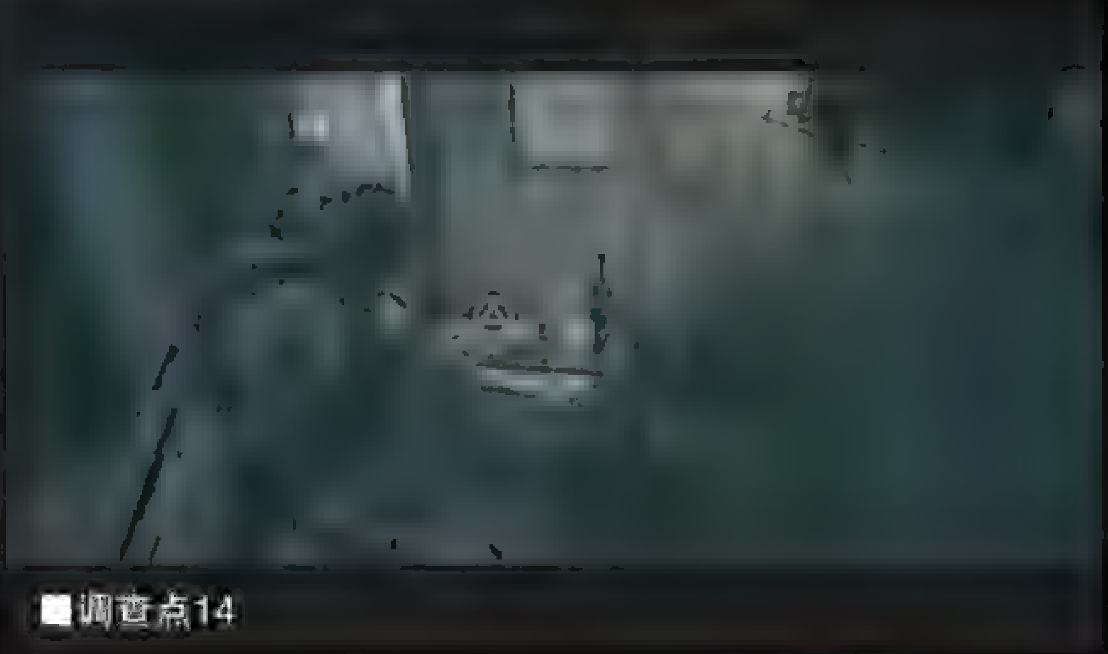
■调查点12

完成定位后继续前进，与拉法叶一跃跳到对面建筑后，在眼前必经房间内的桌子上可以找到**调查点12**。随后一路杀敌前进，从一处高处跳下后会触发与一名叛军肉搏的QTE，将其击倒后玩家需要调整镜头在两点之间选取其一来制服敌人。

取得铝热步枪这个大杀器后的战斗就没有任何难度，铝热枪的使用方法比较特殊，R2键射出的只是没有杀伤力的铝粉，但发射铝粉后按下R1键发射火苗即可将铝粉点燃，铝粉所到之处都会被点燃。在剧情中将警长拽到室内后，在用铝热剂烧开通路之前，在桌子上可以找到**调查点13**。烧开道路后继续前进，在前方的战


■调查点13

斗中也会出现手持铝热枪的特殊敌人，必须优先解决。随后与帕西法尔翻转马车并爬到上方，将目标的铁轨脆弱部分融化后就能形成前进的通路。将铁轨落下后摆荡到前方，进入室内后在左侧的房间内可以找到**调查点14**，最后下楼触发剧情即可。


■调查点14

◆第四章——无尽的战斗

跟随伊格赖因从满布尸体的地铁站往下走，调查尽头的铁闸后发现无法继续前进，回头后就会触发发现敌人的剧情，杀死敌人后就能从其打开的门继续前进。随后穿越机房的流程也有不少的敌人，注意这里有一个很傻的设定，那就是在此处无法进入掩体，因此应尽量避免与敌人正面抗衡，用调整视角的方式用障碍物进行反击穿越机房后推门上行，会与伊格赖因来到了医院之内，进入医院后，调查前方右侧地面上的尸体可以完

■调查点1

成**调查点1**，而前方最远处窗户旁的桌子上有**调查点2**。继续前行的路上会遇到2名叛军，

■调查点2

消灭后随即与伊格赖因分头行动，在高处跳下平台进入地下室后，前行一小段会看见左

右两侧有不少白色门的牢房，其中左侧的两扇门可以进行调查，调查后完成**调查点 3、4**。

■调查点3

■调查点4

完成调查后继续前行，在前方会触发遇到狼人的剧情，而之后的一大段流程基本上都是以 QTE 的形式游玩的，在被狼人击飞后，首先按△键喝下黑水保命，然后剧情中狼人会再次出现，在其飞扑而来的瞬间按下 R1 键发射冲击波将其击退即可。在与伊格赖因重遇后狼人再次来袭，随后正式进入与狼人的战斗，这场战斗同样以 QTE 的形式完成，在按下 L2 键、R2 键后，手持匕首的主角会作出轻、重两种攻击，但无论使用何种攻击，在屏幕上出现推右摇杆相应方向提示时都必须迅速按下躲避狼人的攻击。在演出中被击倒后会有一个转折点 QTE，这时玩家需要将视角调整到狼人的胸口，并按下提示按键来进行反击。后半部分的战斗大同小异，而剧情中虽然成功将狼人杀死，但伊格赖因却为了救主角而身负重伤。

将喝下黑水恢复的伊格赖因送到医务室后，玩家可以在这里进行探索，而本章剩余的所有 9 个调查点都在这个医务室之中。在场景的左侧，墙壁上两张大地图的旁边，此处的两张桌子上分别有**调查点 5** 以及**调查点 6**，场景中央的桌子上有能找到**调查点 7** 和**调查点 8**，

■调查点5

■调查点6

■调查点7

■调查点8

■调查点9

■调查点10

■调查点11

■调查点12

■调查点13

往前走一段进入左侧躺着一具尸体的房间内，在左侧的柜子处有**调查点 9**，然后调查这个房间正对着的门，通过小游戏开锁进入后，右侧的衣架、地面上的箱子、桌上的圆筒音频、左侧的柜子分别对应**调查点 10、11、12、13**。完成所有收集后回到伊格赖因的身旁与其对话就能结束本章。

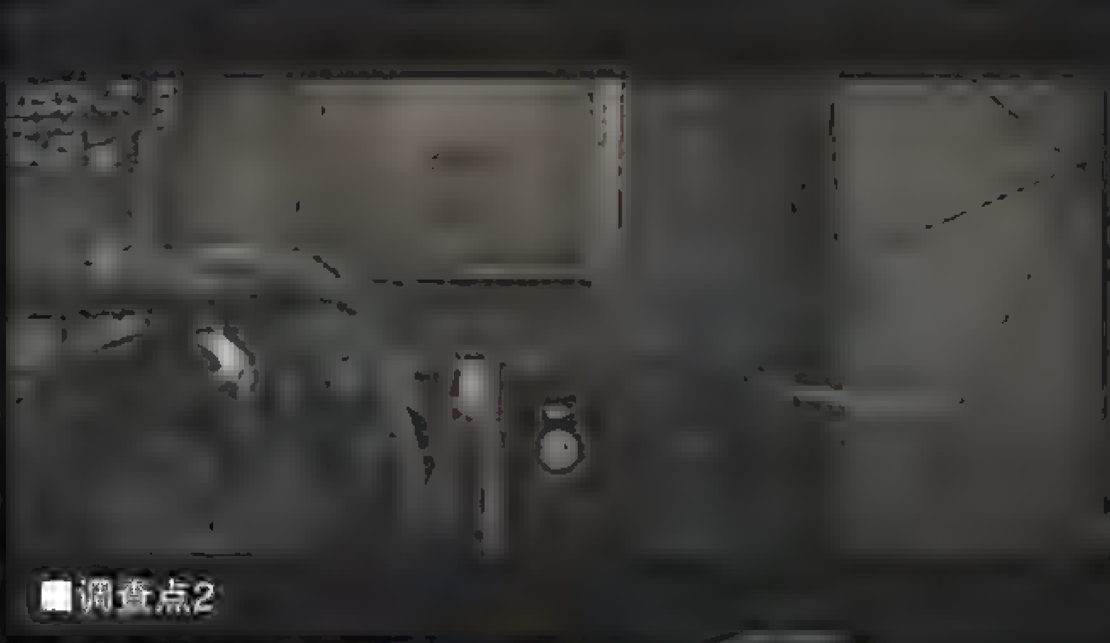
◆第五章——阿伽门农升起

种种证据显示，叛军意图对联合印度公司以及黑斯廷斯下手，而由帕西法尔领衔的 4 人小队则决定阻止这一切的发生。搭乘飞空艇来到飞船上方，根据提示滑索以及移动即可轻松地进入内部。进入内部后跟随拉法叶前进，而

■调查点1

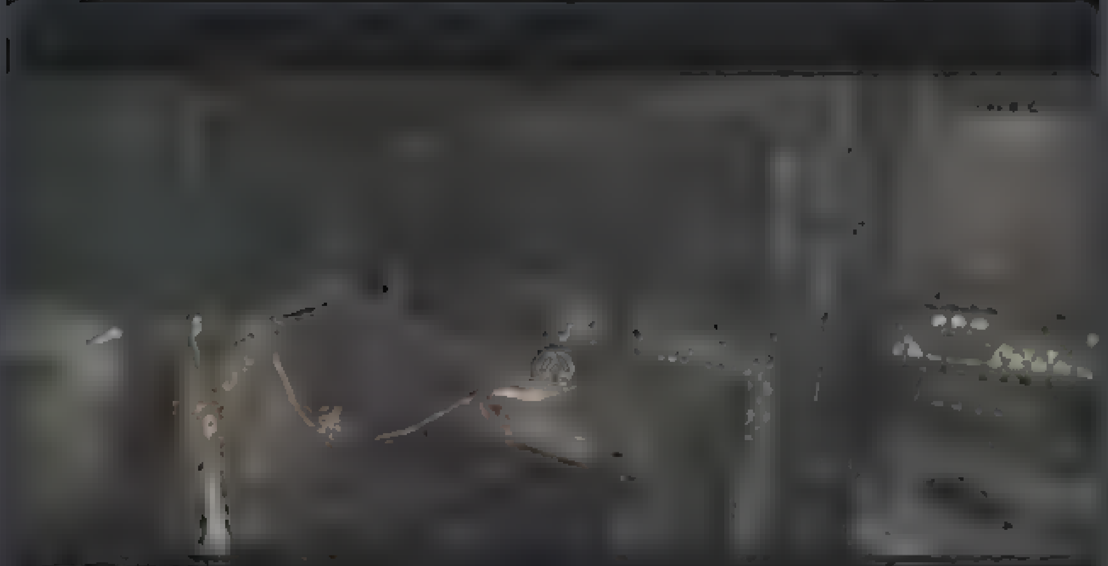
往下走的梯子被一扇磁力锁门阻隔，在这里玩家往右走到尽头可以找到**调查点 1**，开启磁力锁的方法就是使电流过载，调查左侧的红色装置并完成此前在特斯拉实验室就已经进行过的水银球固定小游戏即可。

来到下层后，会有一段暗杀“无声制伏”的教学，与此前游戏击倒敌人不同，无声制伏需要从在敌人未发现的情况下接近敌人，然后在其身上的圆圈进入△键的范围内后按键就能完成暗杀。随后跟随拉法叶来到驾驶室，按照提示完成 QTE 就能占领驾驶室。之后往回走，路上会遇到一名巡逻的敌人，用刚学会的手段暗杀掉后，完成开锁小游戏即可推门来到下一个场景，这时眼前会有 2 名巡逻的敌人在聊天，

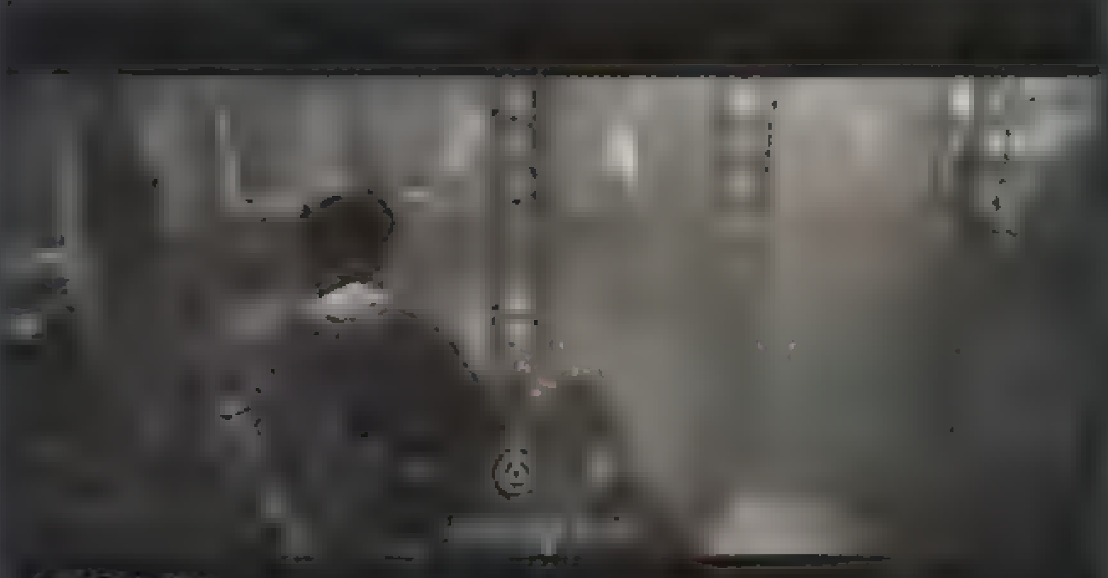

■调查点2

在左侧角落处有**调查点 2**，之后从右侧绕到这 2 名敌人所在的位置，在不被发现的情况下将他们先后暗杀就能从左侧离开，注意前往宴会厅路上的一个拐角处有一个房间，房间内的桌子上有**调查点 3**。

■调查点3

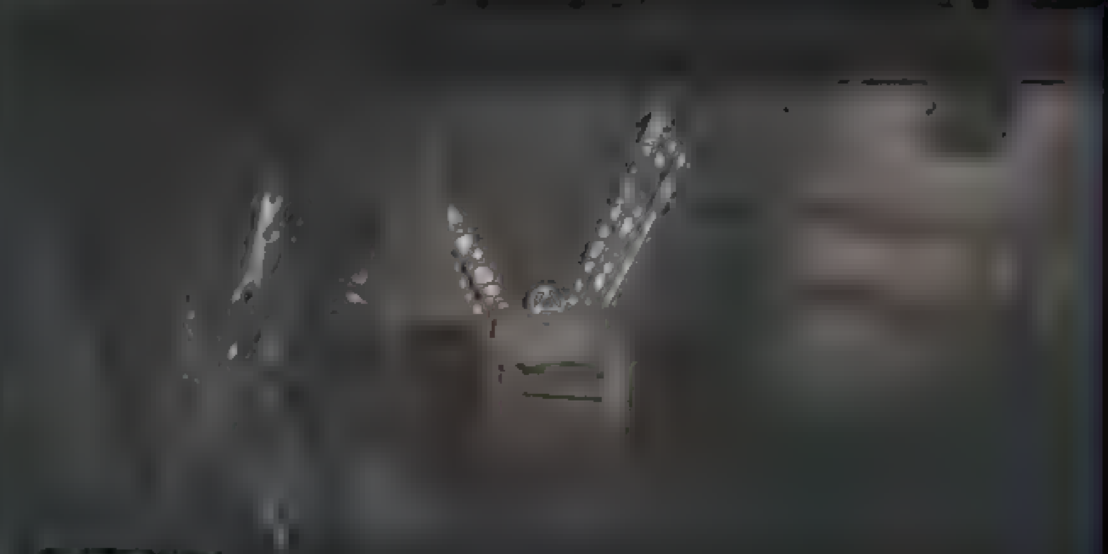


■调查点4



■调查点5

■调查点6



■调查点7

进入宴会厅后需要利用狙击枪的瞄准镜在4名警卫中找出叛军伪装的假警卫，辨别的方法是当他们露出右手的肩膀时按△键确认，经过辨认后可以发现一层和二层各有一个假警卫，随后将他们开枪击杀，就会引发骚乱并进入战斗。宴会厅内的战斗由于居高临下并没有什么难度，用手上狙击枪先将所有可以看见的敌人逐个击破，然后再下楼将剩余的敌人杀死即可。全灭敌人后触发追击叛军首领的剧情，这段流程玩家只需要沿惟一的路一路前行即可，直至触发跟丢的剧情，主角会与同伴们重新会合。

剧情过后跟随帕西法尔前进，推门进入一个小房间内时，在这里的桌子上有**调查点4**，而左侧的门上有一个红色的电力装置，用水银球小游戏使其过载后进入，在里头的小军火库内可以找到**调查点5**。之后推门离开这个房间，开门后眼前右侧就有一具尸体，调查尸体完成**调查点6**。一路前行触发在厨房中的战斗，只要利用入口处右侧的掩体就能将敌人轻松全灭。在前方触发障碍物坍塌的剧情后，主角会与帕西法尔分开，在分头行动后往前方的右侧走，在架子上有**调查点7**。下一个客房场景的战斗难点主要在于一个手持重火力霰弹枪的重甲兵，只要利用掩体优先将其击倒，其他杂兵就没有难度可言，全灭敌人后沿中央的楼梯一直往下走就能结束本章。

◆第六章/第七章——黑暗时刻/骑士团

第六以及第七章都是纯粹的剧情章节，第六章在恢复操作后只要一直往前走，直到找到死去的赛巴斯汀即可。而第七章则完全是剧情演出部分，而由于赛巴斯汀的死去，新晋骑士拉法叶继承了赛巴斯汀的称号成为新一任的帕西法尔爵士。

◆第八章——围攻

一开始在桥梁上的战斗由于有电弧枪在手，因此可以说是人挡杀人，加上电弧枪强大的瞄准性能，只需稍作对准就能命中敌人。在救出黑斯廷斯之后，加拉哈特发现了在飞船上现身的叛军，痛失好友而愤怒的他决定违抗骑士团的命令自行追击。

接下来的一场战斗就发生在营救黑斯廷斯的位置，这场战斗与前面的战斗大同小异，在全灭敌人后从前方有白布掩盖的栅栏边缘翻到另一侧则会触发另一场战斗，这场战斗的目标是杀死前方一名手持电磁炮的敌人，一般情况下他并不会探头攻击，即使玩家朝他投掷手雷也没有任何效果，只有在玩家从左侧通道靠近他时他才会现身，

虽然这是攻击他的时机，但他的攻击威力惊人，一发就能将玩家秒杀，在这里正确的做法是先将周围的敌人逐一消灭，将右下角漆黑之视的槽蓄满，在炮兵现身的瞬间发动漆黑之视就能将其秒杀。杀死炮兵后主角会登上其所在之处，玩家需要使用电磁炮击退来袭的敌人，但在手持电磁炮时是无法进入掩体的，因此要注意用移动来躲避攻击。

◆第九章——如履薄冰

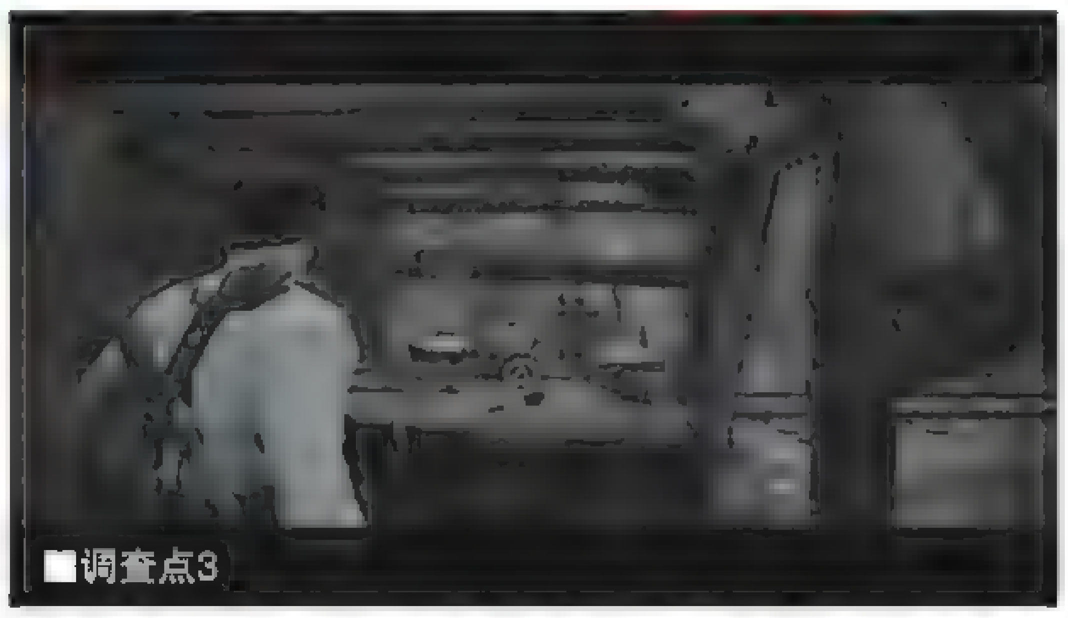
进入隧道后，为叛军女首领兰妮抬起挡道的木头，随后在右侧的桌子上有**调查点 1**，

■调查点1

继续前行与兰妮将挡道的车辆推开后，先不要跟着她往前走，在左后方的隧道尽头有一个箱子，撬开可以找到**调查点 2**。随后离开

■调查点2

隧道，会看到看守在此处的守卫，翻越栅栏触发兰妮将其击倒的剧情，剧情过后在前方一个木架下的工具桌上有**调查点 3**。接着来



■调查点3

到场景的中部，首先拉动一下机关将铁轨变道，然后与兰妮一同推动旁边的木车到达尽头，这样就形成了一个垫脚平台。登上上部后，往左侧一直往上爬即可来到码头的入口处。调查入口铁门触发狙击手出现的剧情后，从入口左侧的楼梯沿路往上走，这样可以一路走到建筑的 2 层内部，将 2 层以及 1 层的所有敌人全灭后，阳台上通往 2 层另一侧的门也会被打开，进入另一侧后从缺口往下跳即可回到地下。地下的战斗会变得更加激烈，特别是在重回室外后有一名手持铝热枪的敌人，在遇到他后建议用漆黑之视来解决。将巷道的敌人解决后，从一条楼梯一直往上走，从边缘跳到另一座建筑之中，推门就能找到一直火力压制我们的狙击手，看准时机按下△键即可将其暗杀，随后则需要用他的狙击枪协助兰妮清除街道上的敌人。

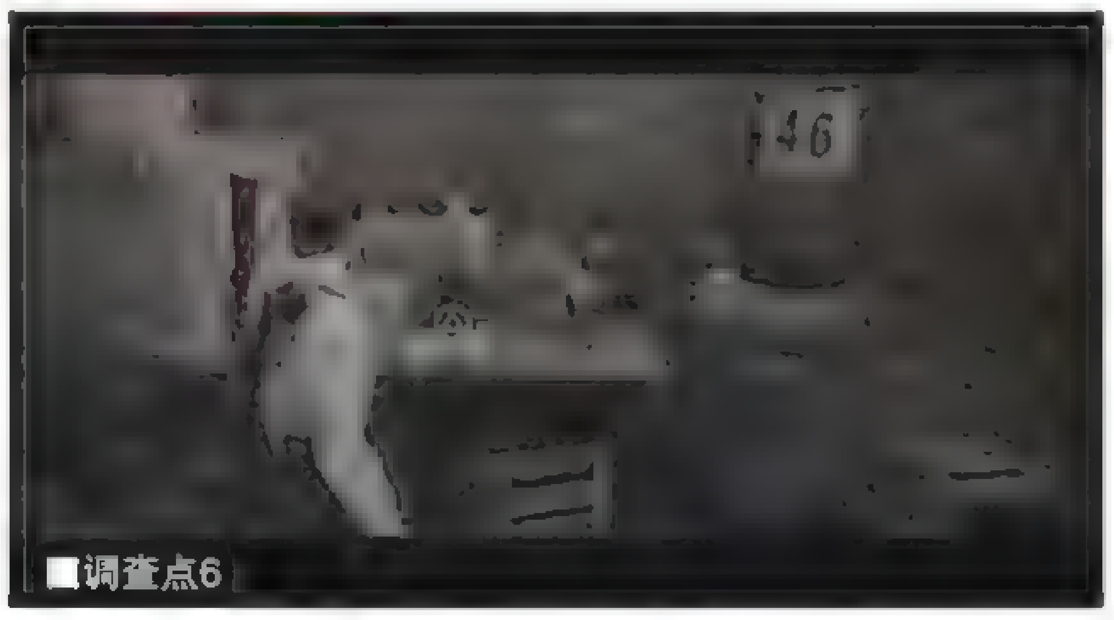
在触发敌人背后袭击的 QTE 后，主角会掉落到街道之上，喝下黑水疗伤后，利用两处掩体靠近兰妮，而在第二处掩体处敌人会投来手雷，调整镜头将它扔回去即可进入库房之内，在库房入口左前方的桌子上，可以找到**调查点 4**。调查兰妮旁的大门会发现大门在另一侧被锁上了，这时来到大门的对

■调查点4

面，转动上方的吊臂来到一侧，然后沿楼梯来到 2 层跳到吊臂之上，待兰妮再次转动吊臂就能跳到另一侧的平台之上。从楼梯往下走，面前就有**调查点 5**，为兰妮开启门锁后就能进入

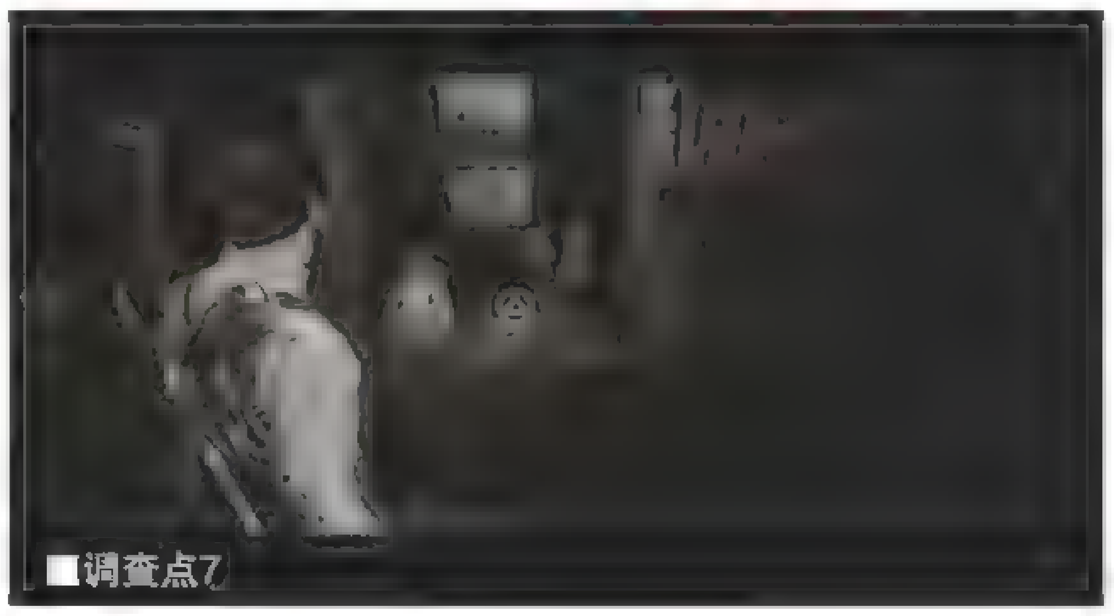
■调查点5

下一个场景，前脚刚踏入这个场景就会再次出现 QTE，调整视角将兰妮推开后会发生战斗，不过战斗没有什么难度，回到室外后先不要急着和兰妮对话离开，在她左后方的桌子上可以找到**调查点 6**。



■调查点6

触发与德薇会面的剧情后会来到一座房屋，上楼梯来到 2 层后进入右侧的办公室可以找到**调查点 7**，从窗台进入另一座房屋后，进门正前方的办公室的柜子上有**调查点 8**，来到下层



■调查点7

■调查点8

后先不要急着从左侧的门离开，在右侧利用开锁器打开门锁，在尽头的桌子上有**调查点 9**。离开房屋后要与兰妮等上船只，这里都是简单

■调查点9

的 QTE 操作，惟一需要注意的是在用手接着兰妮的 QTE 需要调整视角来完成。来到甲板后会遭遇大量的敌人，其中最棘手的当属手持引爆器的重甲敌人，建议将漆黑之视留在他身上使用，击倒后拾取他的引爆器可以轻松搞定下方的敌人，随后的战斗大同小异，这里就不再赘述。

结束战斗后推门进入仓库区的一个小房间，在这个小房间内，入口左侧货架后的桌子上有**调查点 10**，而从一旁的楼梯走到上层还可以找到**调查点 11**，离开房间后二人会来

■调查点10

■调查点11

到仓库区域，在寻找带有记号的箱子前，在入口右侧的红色容器旁的箱子有**调查点 12**，而最后一排货架后的桌子上则有**调查点 13**。在这里我们要找到的箱子是带有联合印度公

■调查点12

■调查点13

司标记的箱子，而且需要是触手可及的，因此在高处的并不符合条件，而要找的目标就在第二排货架的左数第二个，来到后方按L2键观察即可触发发现黑斯廷斯真身竟是吸血鬼的剧情。最后阶段玩家需要协助兰妮焚烧这些货物，虽然期间会受到敌人的袭击，但并没有什么难度，最后阶段出现的狼人用早前流程同样的方法对付即可，最后的QTE部分同样需要调整视角来完成。

◆第十章——正面冲突

第十章是单纯的剧情章节，没有任何的操作部分，在剧情过后，主角与骑士团长阿历斯塔——卢肯爵士决定潜入联合印度公司的总部寻找罪证，游戏也随即过渡到第十一章。

◆第十一章——袍泽情谊

本章开始时进入法兰西斯的家中后，饭桌一旁的桌子上有**调查点1**，而进入一旁的房间中，入口右侧的桌子上有**调查点2**，完成

■调查点1

■调查点2

2个调查点后调查大钟旁的十字弓就能触发离开屋子的剧情。离开屋子后跟随卢肯前进，没走两步卢肯就从前方跳跃到对面，这时不要跟着他走，从左侧的楼梯下行可以找到一个箱子，撬开发现**调查点3**。一路前进跳到

■调查点3

房顶之上，触发剧情后用望远镜观察右下方的凉亭，然后对着凉亭的圆点发射绳索。沿绳索落下到花园中，在剧情中看准时机QTE暗杀警卫，随后玩家要在这个花园中在不被发现的情况下找到通往下一个场景的钥匙，虽说是找钥匙，但实际上玩家要做的是将这

■调查点4

里的敌人逐个暗杀，暗杀的方式可以选择无声制伏，也可以用手上的十字弓来完成。杀死最后一名敌人后所谓的钥匙就会出现。取得钥匙后来到任务提示的花园下方的铁门处，在铁门正对着房间内有**调查点4**，用钥匙开门后来到下一个场景，这个环状的花园还有几名警卫，将他们暗杀后卢肯就会出现，与卢肯会合就能翻墙进入下一个区域。

剧情过后用开锁器开启前方的白色门，进入后右侧的桌子上就有**调查点5**，回到室外

■调查点5

后的流程与前面没有什么差别，都是暗杀警卫即可，随后从目标提示的水道处穿行，在临近出口时会触发兰妮暗杀警卫时被发现的情节，这里没有任何的QTE提示，玩家需要主动举起十字弓将右侧的警卫杀死拯救兰妮。简单的剧情过后，玩家需要跟随兰妮前进，在前方右侧会走来一个警卫，在将他杀死后先不要跟着兰妮走，进入警卫身后的房间中可以找到**调查点6**。之后与兰妮的同伴会合，

■调查点6

推动马车作为垫脚点爬到上方就会触发警报，在这里建议各位将手上的十字弓换成地上的步枪，这样可以快速利用居高临下的优势全灭敌人。进入大厅后的战斗惟一需要注意的就是不要命地冲向主角的霰弹枪敌人，只要将他们优先解决掉，利用众多的掩体可以轻松应对此处的战斗。大厅的战斗结束后，沿中央的楼梯往下走，在进入兰妮推开的门进入下一个场景后，右侧的柜子上有**调查点7**，而将一旁带有红色电力装置的门过载后，进入可以找到**调查点8**。

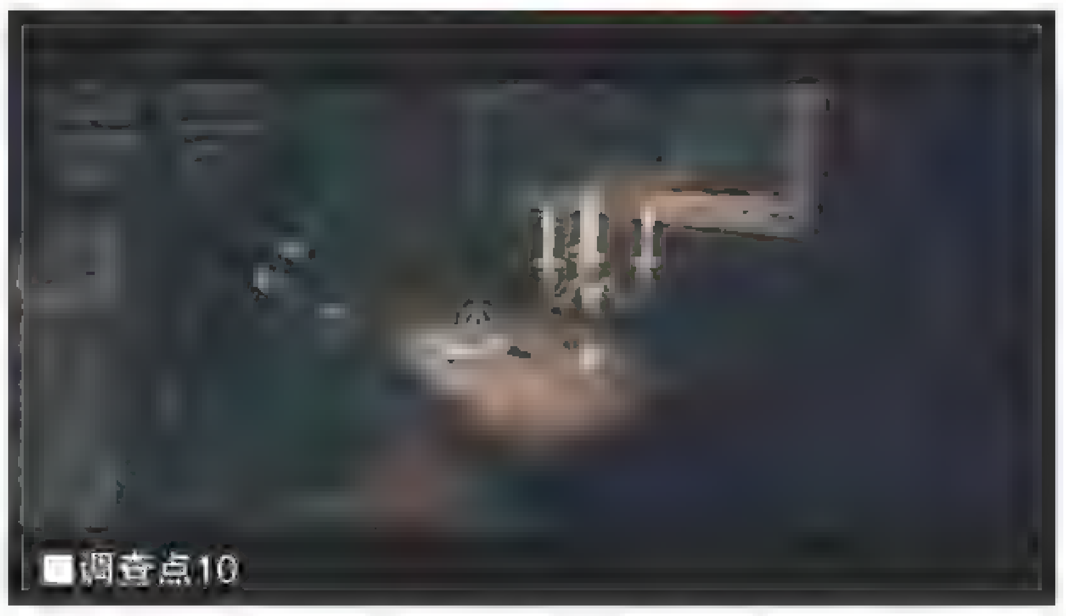
■调查点7

■调查点8

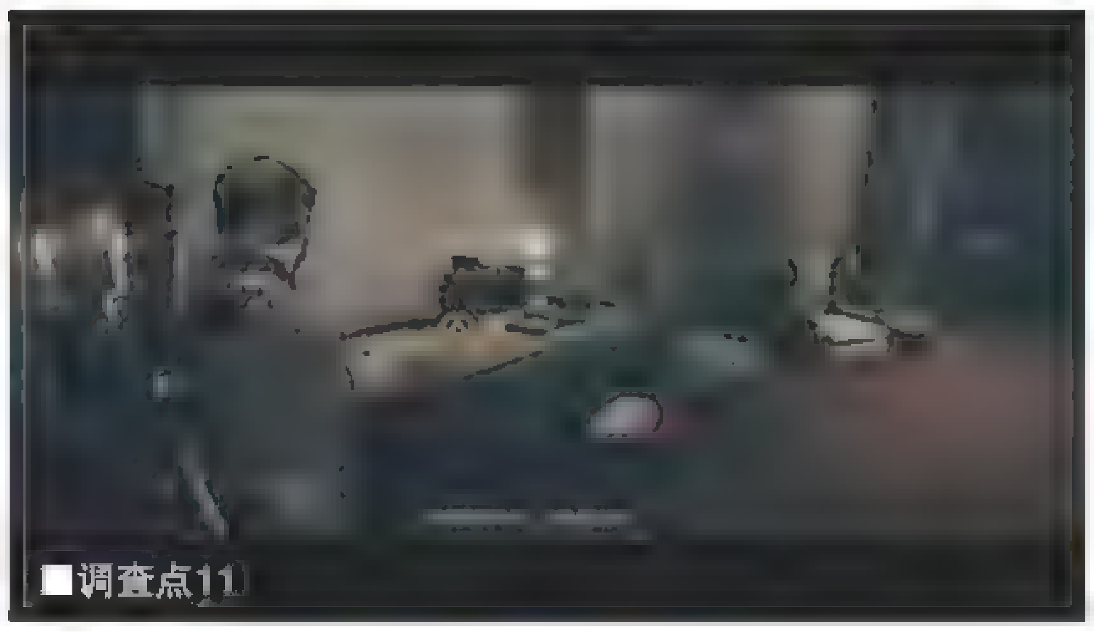
前行触发兰妮与卢肯对峙的剧情后，随即会触发一场战斗，这里只要赖在一开始的柱状掩体处就不会有任何的问题，战斗结束后沿白色楼梯往上走，在卢肯推开门后先不要往右侧离开，面前的大桌子上有**调查点9**。在过道处的战斗同样是居高

■调查点9

临下，当铝热枪敌人出现时迅速解决掉就没有难度。战斗结束后会推门进入一个有钢琴的房间内，在钢琴一旁的柜子上有**调查点10**，再推开一扇门

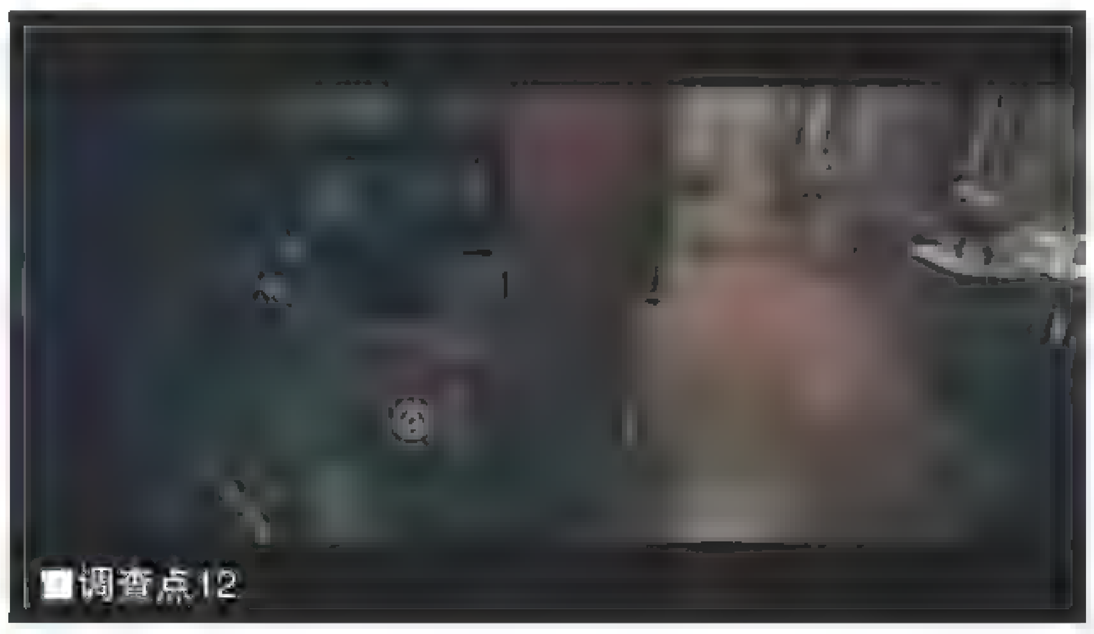

■调查点10

就会进入联合印度公司的资料库。需要注意的是，在这里玩家需要做的就是等待剧情的触发，但这里又有**调查点11~18**，也就是说玩家在剧情触发前必须找到这里的7个调查点，否则就要选关进行补完了，这7个调查点的位置其实相当好找，它们分别在面朝入口处左右两侧的桌子上，左右两侧的四个


■调查点11

■调查点14

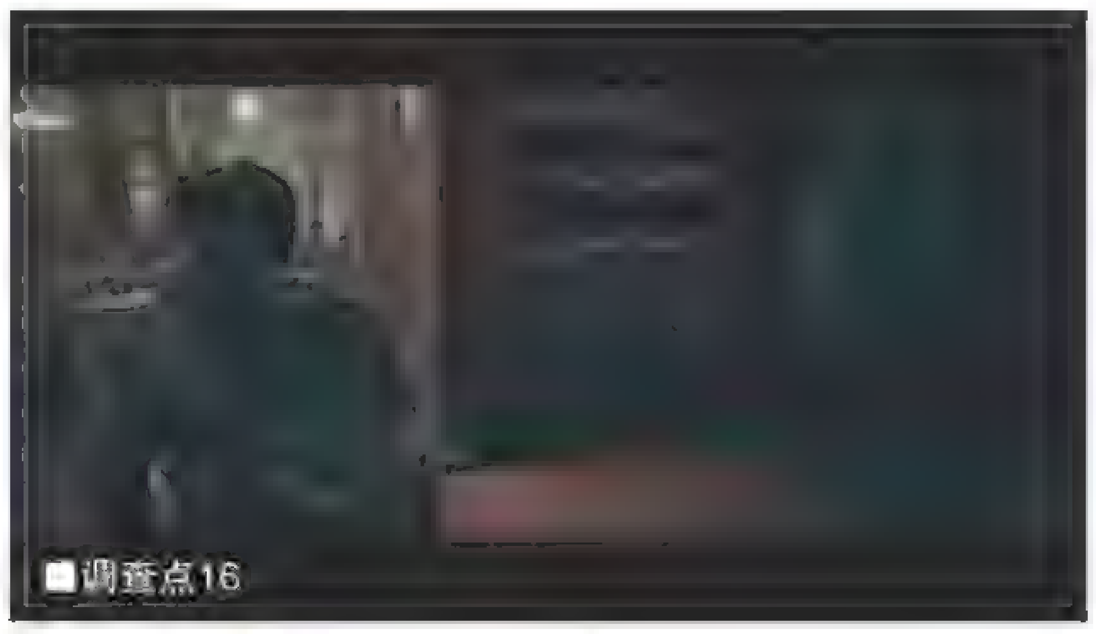
■调查点17


■调查点12

■调查点15

■调查点18

■调查点13


■调查点16

书架上，正前方远处的柜子上，只要按图寻找在剧情触发前必定能够拿全。在一段时间后会触发兰妮找到证据的剧情，黑斯廷斯以及卢肯也露出了他们是混种人的真面目，在简单的转折 QTE 救出兰妮后，玩家需要追击逃跑的卢肯，在来到一个仓库内时需要与此前一样独力面对 3 头狼人，但只要注意按 × 键躲避，击倒他们也只是时间问题。在击倒狼人后从警卫打开的门离开，在大厅处触发剧情后本章结束。

◆第十二章/十三章/十四章——叛徒潜伏/生与死之间/昔日骑士

这三章基本都可以看作是连续的剧情章节，前两章讲述了主角被嫁祸后受到了骑士团的审判并被宣判死刑，这样一来剧情就与序章相衔接，解释了为什么序章中主角会受到追捕。堕海的主角被特斯拉以及此前与帕西法尔会面的神秘老人救起，并得到了兰妮的悉心照料，经过连日的休养，主角最终恢复了过来。而第十四章中则有简短的战斗部分，但这场发生在隧道的小型战斗没有任何难度，而回到白教堂的主角则决意回到骑士团与反叛势力作一个了断。

◆第十五章——救人一命

与德薇对话后恢复操作，走下第一段楼梯，在面前的桌子上就能找到**调查点 1**，继续前行

■调查点1

■调查点2

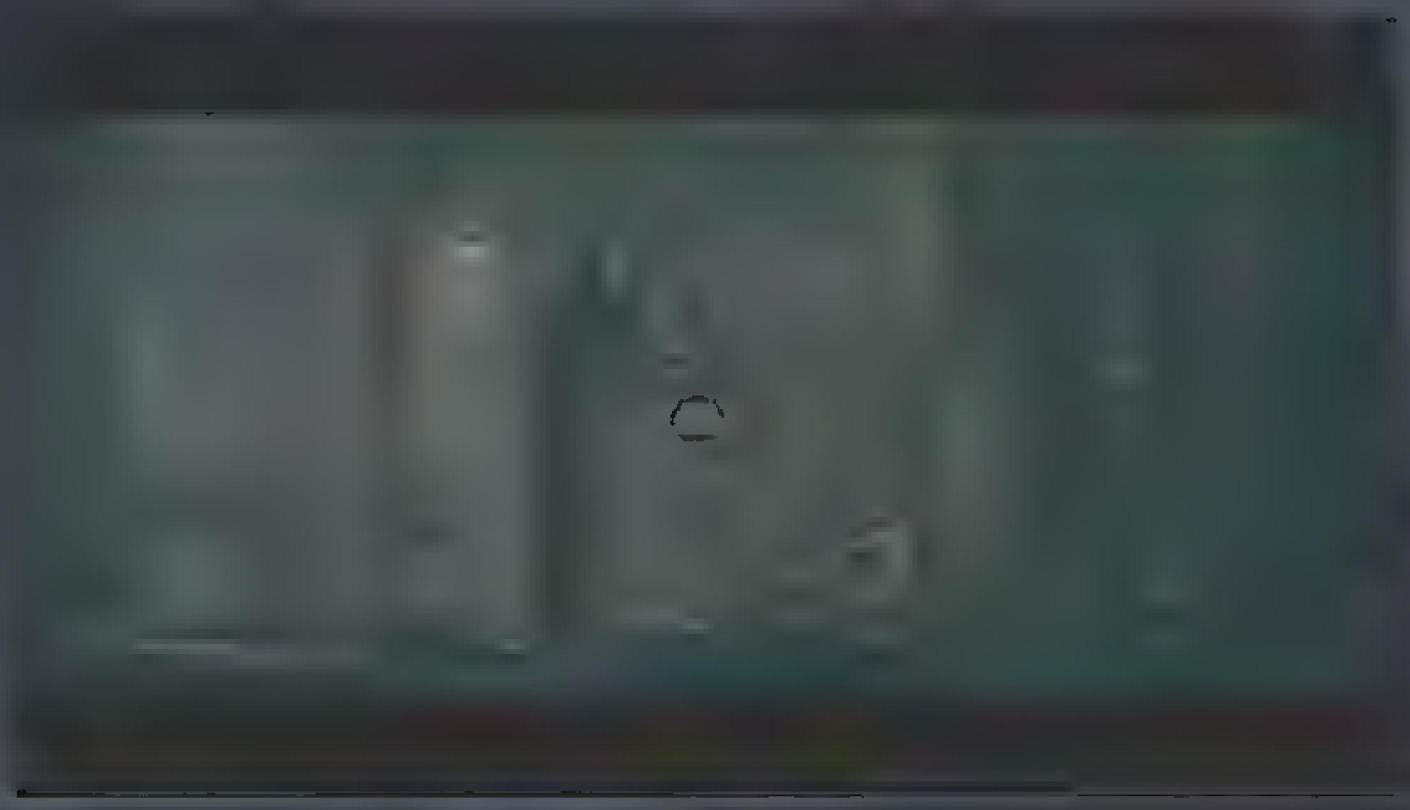
会来到面前有一个警卫锁门扭头离去的场景，在此处开启左侧的门，进门后往左侧看，箱子上有**调查点 2**。跳下地下墓穴后前行几步就会被敌人发现，随后的一场战斗敌人众多，而且正中心的掩体也仅仅是易碎的木板，因此要谨慎选择安全的掩体，期间要优先解决拿这霰弹枪的装甲兵，一旦被他靠近就会进退两难。全灭敌人后从左侧的门进入，进门后往左侧看，撬开尽头的箱子**调查点 3**，之后一路杀敌前行，经过一段两侧都有武器的路时注意选择顺手的武器进行补给，因为在前方会

■调查点3

遇到敌人的猛烈抵抗，敌人不仅人数众多，而且敌人种类也有很多，手持各种强力武器的敌人配合往往让人喘不过气，但入口处的掩体相对安全，在此处将敌人逐个击破即可。

上行来到一处在对面通道出现敌人的场景时，尽量将敌人在出现时就击倒，如果有敌人跑到这一侧来则必须优先处理。之后从该通道进入，沿惟一的路走玩家需要撞开一处被木板封锁的入口，在这个入口的右侧有游戏中最后一个调查点**调查点 4**，取得后从撞开木板的位置往上爬，再使门上的电力装置过载即可。

■调查点4



◆第十六章——兄弟，互拥吧

这场相当于最终BOSS战的战斗可以说是毫无新意，因为它基本完全复制自第4章与狼人的QTE互动战斗，因此玩家肯定能驾轻就熟地完成这场战斗，需要注意的仅仅是几处转折点QTE需要调整视角罢了。虽然最后在互动过场中了结阿历斯塔，但这场“战斗”却远未结束。

◆最终章——解甲归田

在一段演职员表过后，会再次出现一段过场，就正如总理大臣所说的一样，揭穿一切只会导致骑士团的根基倒塌，造成更大的影响，因此加拉哈特为了成全大我最终选择了保守秘密，而他又将何去何从，恐怕只有续作才能解答这个问题了。

奖杯攻略

本作的奖杯简单得让人发指，只需要任意难度一周目通关，并在过程中注意完成收集就能取得白金，就算有所遗漏，通过选关以及选节的方式可以轻松找到相应的位置进行补完，下面是本作的所有奖杯以及难点奖杯的取得方法。

名称	杯种	取得条件
圣杯	白金	取得其他所有奖杯
解甲归田	金	任意难度通关
神射手	金	在使用漆黑之视时，射击头部杀死5名敌人
面面俱到	金	使用过所有武器杀死敌人
现代奇迹	金	使用科学武器杀死40名敌人
附带损失	金	使用单发爆炸物杀死3名敌人
正中眉心	银	爆头杀死100名敌人
全神贯注	银	发动漆黑之视期间累计杀死25名敌人
快如闪电	银	在不瞄准的情况下，杀死25名敌人
往死里打	银	用近战攻击击倒15名敌人
消灭殆尽	银	使用无声制伏暗杀7名敌人
快枪侠	银	使用手枪杀死75名敌人
猎人	银	击杀10头狼人
付之一炬	银	焚烧15名敌人
首席探长	金	找到所有调查物品
档案大师	银	收集所有的圆筒录音
饱读诗书	银	调查所有的报纸
钜细靡遗	银	调查所有的相片以及文件
明察秋毫	银	调查所有物品
帅啊！	金	使用漆黑之视时，击中一枚在半空中的手雷
头昏目眩	银	使用M2弯刀时，使用次要攻击累计命中敌人30次
一触即发	银	累计引爆10个火药桶

难点奖杯解说

●神射手

在使用漆黑之视命中头部纯粹是运气成分，因为漆黑之视期间瞄准敌人的部位是随机的，只要在战斗中多发动漆黑之视，并且注意使用带有连发性能的手枪，在不知不觉间就能解锁这个奖杯。

●面面俱到

游戏中包含破片手雷在内一共有16把不同的武器，这个奖杯最早可以于第11章中获得十字弓后杀敌解锁，只要在拿到新武器就率先杀敌，并且注意拾取更换一些未曾用过的武器来使用，基本在第11章就能完成这个奖杯的要求。

●现代奇迹

科学武器其实指的就是诸如M86铝热枪、T-23电弧枪、TS-29加农等非实弹武器，只要在能够使用这些武器的场景中尽量使用来杀敌就能完成解锁，几乎是不会遗漏的奖杯。

●消灭殆尽

由于在第5章中才会解锁无声制伏这一技巧，因此最早也要在第5章解锁通过反复读档的方式累计，而第11章中潜入花园的流程也有大量的敌人可供暗杀，选择何种方式解锁就随玩家所好了。

●付之一炬

焚烧敌人必须通过M86铝热枪来完成，只要在能使用铝热枪的场景多使用它来杀敌即可。

●帅啊！

使用漆黑之视击中手雷并不限定于敌人投掷的手雷，自己往天空投掷一枚手雷后发动漆黑之视射击也算数，因此毫无难度。

●一触即发

游戏中有很多场景都有一些红色的油桶，累计射击引爆10个即可，而玩家最早可以在第3章的傀儡女王章节中的一场战斗中看到油桶，玩家可以利用反复读档的方式完成10个的累计任务。

PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报 PSN商城热点推荐

在我们过完春节之后，就正式迎来了日式游戏发售的旺季，《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》和《噬神者 2 狂怒解放》在发售后也依然消息不断，而 3 月更是将会迎来《血源诅咒》、《FF 零式 高清版》、《生化危机 启示录 2》等作的中文版，除此之外已经发售的各作也相继公布了版本更新的消息，让各位在享受新作的同时，也能够在以前的作品里享受到一番新的体验。

《光电战机》PS3 版开始配信 PS4 版进行大型更新

PS3 PS4

作为 PS4 首发游戏之一的《光电战机》在 1 月 22 日开始也将登陆 PS3 与 PSV 平台，作为一款全年龄向的射击游戏，本作的战斗场面做得十分绚烂，虽然关卡数目不多但是研究性很强，在游戏发售后本作的 DLC 配信与系统更新做得很及时。PS4 版近日也预定要进行一次大型更新并配信新的 DLC，新的 DLC 名为"Defenders Pack"，售价 500 日元(含税)，里面将收录 "护卫模式" 和 "战士模式" 两个新的模式，本次更新和 DLC 下载只适用于 PS4 版。

《罪恶装备 未知次元 征兆》原声音乐集公开

PS3 PS4

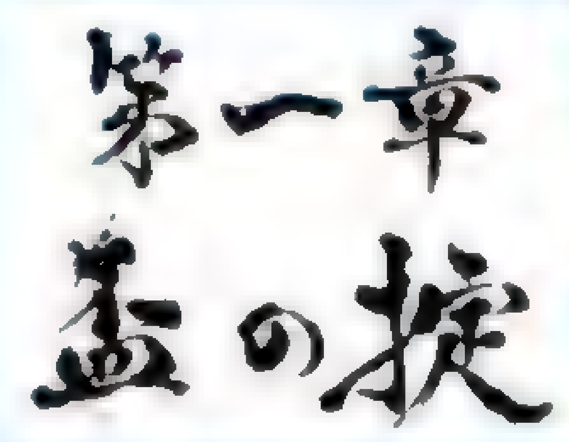
正当玩家们还沉浸于《罪恶装备 未知次元 征兆》所带来的亮丽盛宴之中时，它的原声音乐集消息也悄然公开了。"《GG》系列" 的厚重摇滚风格音乐是其特色之一，配合着别具一格的世界观和角色，在打斗中带给玩家们别样的听觉体验。

《罪恶装备 未知次元 征兆》的原声音乐集封面为游戏的画师石渡大辅绘制的新图，里面共收录了 73 首曲子，当中不仅仅有本作游戏的乐曲，还有来自柏青哥小钢珠的一些热门曲目，共 4CD。该原声音乐集发售日为 3 月 26 日，售价 4536 日元。

极道的过去《如龙 0 誓约之地》试玩版开始配信

PS3 PS4

广受玩家们所期待的《如龙 0 誓约之地》在 2 月 24 日已经正式开始在 PS 商店配信试玩版，该试玩版收录了桐生一马初登场的第一章《盃の掟》的内容，能够让玩家体验一下桐生一马的各种战斗风格，同时 "《如龙》系列" 的传统小游戏之一卡拉 OK 也能够在试玩版里进行游玩。



《如龙 0》的 PSV APP 目前已经在日服免费配信，其囊括了四个小游戏的付费 DLC 下载包也将在 3 月 5 日开始配信，该 DLC 售价为 500 日元，其中包括《SEGA 麻雀 MJ Single》、《コレムス》、《超级猴子球 特别版》、《SF 特攻空母ベルーガ(16bit 版)》这四个小游戏在其中。

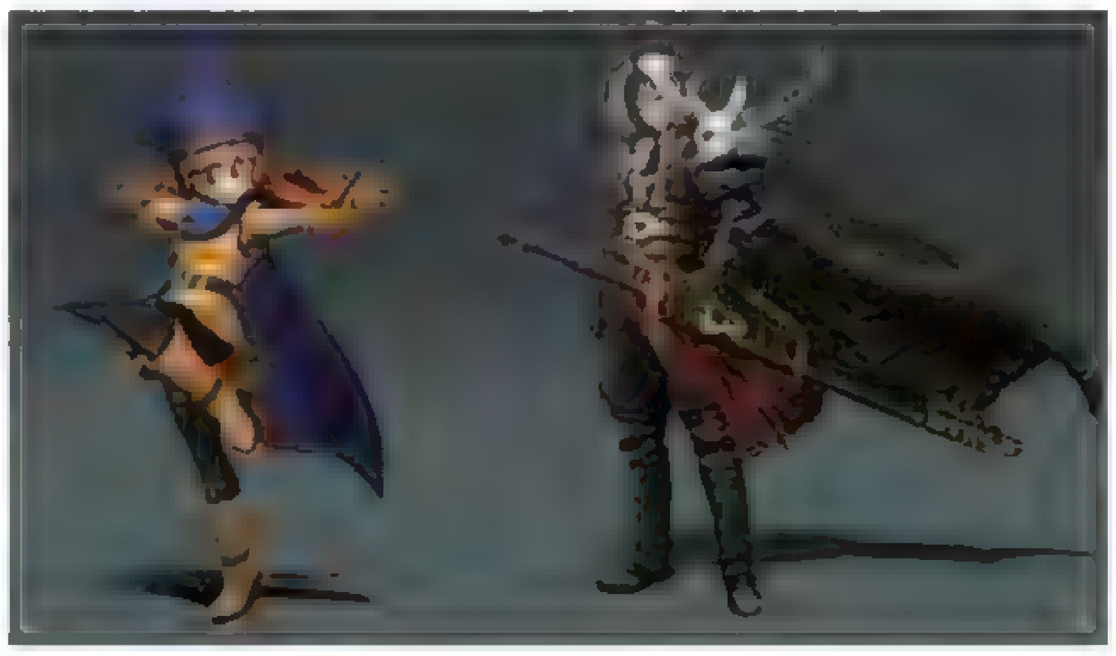
目前 SCE 和 SEGA 展开合作，日服的 PSN 用户购买 "12 个月 +2 个月" 的 PS+ 会员套餐，即可有机会参加《如龙 0》限定 PS4 的抽奖活动，限定机分为桐生一马版本和真岛吾郎版本两种，每种抽选 2 位用户，该套餐售价 5143 日元 (含税)，活动时间为 3 月 4 日～ 3 月 17 日。

《DQ 英雄集结 暗龙与世界树之城》免费 DLC 配信日程公开

PS4

作为 2015 年初倍受日式 RPG 爱好者们关注的热门作，想必不少玩家都已经入手了《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》，本作的中文版将于今年夏季发售，久违多年能够在 PS 系列家用机上体验到《DQ》的乐趣定是令人感触良深。

在游戏发售当天，Square Enix 就公布了本作的 DLC 配信计划，从 3 月 5 日开始的五周内，每周都将会配信一个免费 DLC，里面将收录历代角色之间的支线故事和新的敌人，甚至还会追加可操作角色。目前第一弹和第二弹的配信时间已经公开，第一弹将于 3 月 5 日配信，内容为新追加的斗技场战斗和阿莉娜 & 克里夫特的支线故事，斗技场通关可以拿到《DQ4》里阿莉娜的原版服装，通关支线故事可以拿到阿莉娜和克里夫特的 2P 色服装。第二弹将于 3 月 12 日配信，内容为魔剑士战和杰西卡 & 杨加斯的支线故事，通关魔剑士战可以让皮萨罗成为可操作角色，通关支线故事可以获得杰西卡和杨加斯的 2P 色服装。



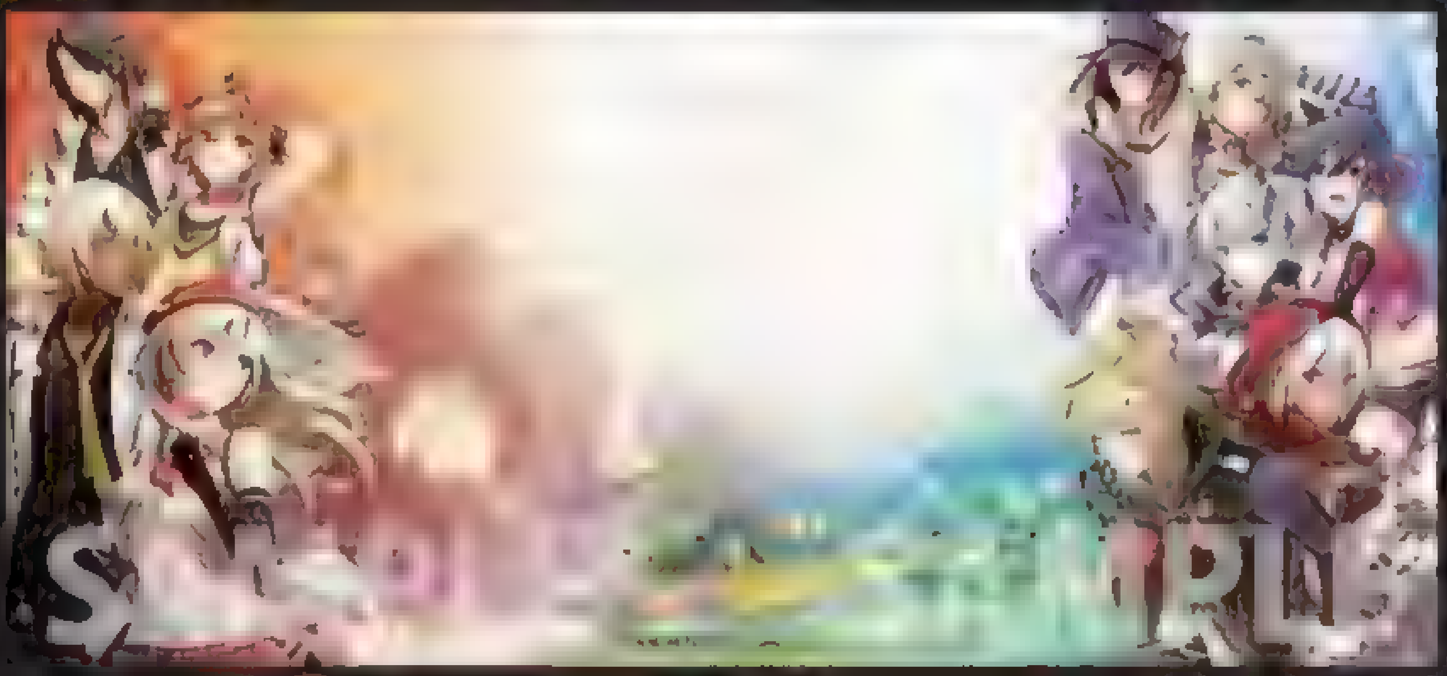
《噬神者 2 狂怒解放》CD 与原声音乐集内容公布

PS4

“《噬神者》系列”的音乐是其一大特色，前作的原声音乐集在日本购物网站上获得了诸多好评。在《噬神者 2》发售之后不少粉丝们一直在盼望着原声音乐集的发售，可官方一直未公开相关消息。就在 2014 年 9 月的东京游戏展上，制作人趁着系列五周年庆典，正式宣布了本作原声音乐集的发售消息，在近期正式公开了原声音乐集的情报。

本次原声音乐集除了收录《噬神者 2》的曲目之外，最新作《噬神者 2 狂怒解放》的新音乐也将收录其中，共 83 首曲子，3 张 CD。DVD 同捆版还将多收留一张 DVD，里面除了有《噬神者 2》和《噬神者 2 狂怒解放》的 OP 动画之外，还有现场演奏的影像。同时，初回版还将附送由小林くるみ绘制的极东支部组新图所制成的三脚架。，DVD 同捆版售价 5500 日元（未含税），非同捆版售价 4400 日元（未含税）。

同日发售的还有《噬神者 2 狂怒解放》的片尾曲 CD，本作的片尾曲是由 May J 演唱的《Faith》，初回版将附送小林くるみ绘制的 BLOOD 组新图所制成的三脚架，售价 1000 日元（未含税）。

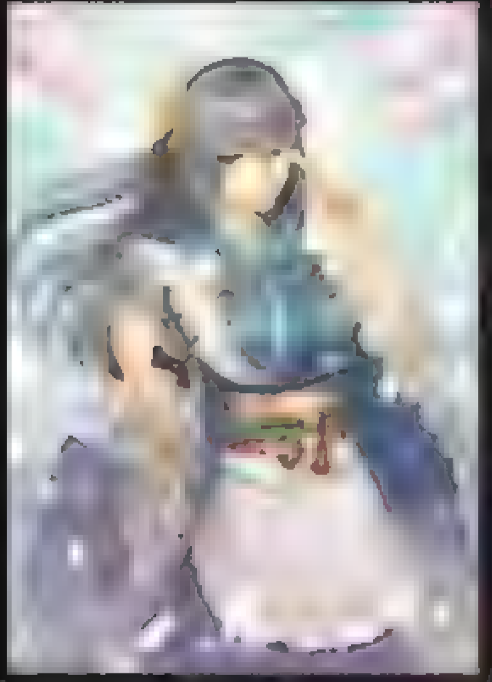


目前原声音乐集和 CD 的数字版与实体版都已经在热卖中，喜欢椎名豪的音乐或者中意片尾曲《Faith》的各位读者们就别犹豫了吧。

《讨鬼传 极》PS4 版首发特典与存档继承方法公开

PS4

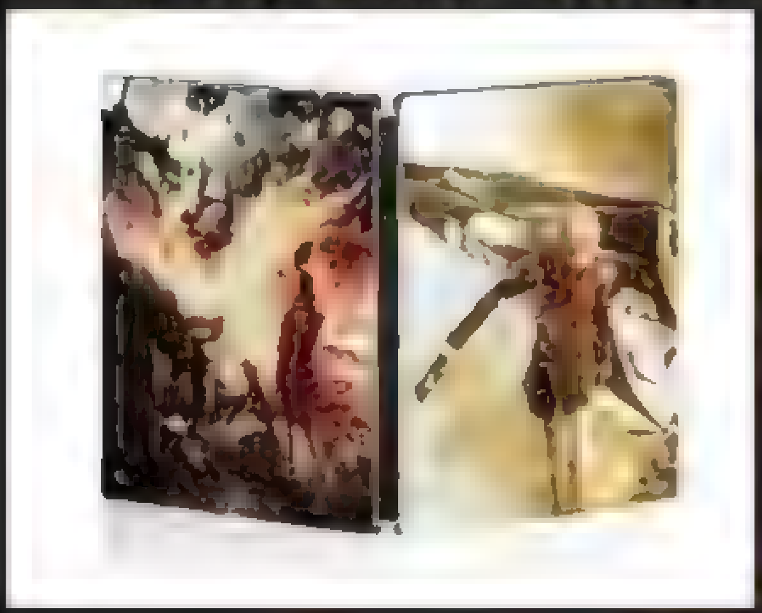
作为 PS4 平台的第二款共斗类游戏移植作，《讨鬼传 极》的 PS4 版也是受到了不少玩家的关注。PS4 版《讨鬼传 极》可以继承 PSV 版的存档，不过这需要让 PSV 版更新到最新的版本之后在同一 PSN 账号内使用游戏里的上传功能将存档上传至云端，然后在 PS4 版里下载即可使用，继承存档之后开始游戏还能够额外获得继承特典“魂钢”组合，里面包括魂钢、纯魂钢和神仙魂钢等素材。PS4 版的首发特典也随着存档继承的消息一起进行了公开，PS4 版将获得的特典是御魂“杉文”，除此之外 PS4 版里还将无条件开放相马、大和（包括白色版本）、历、ホロウ、凛音等角色的变化服装以及天狐装备“えんぜる装束”等等。



《最终幻想 零式 高清版》港版预购特典公开 《最终幻想ＸＶ》试玩版将推出中文补丁

PS4

在 3 月 17 日，诸位玩家们即将迎来《最终幻想 零式 高清版》的发售，目前本作已经可以在 PS 商店里进行数字版的预定数字版售价 423 港币，目前预定的话还能够获得《最终幻想ＸＶ》试玩版的下载码，顺便一提的是，在游戏发售后的两个月内购买数字版的话也能够获得该下载码，所以想要购买数字版的玩家们大可不必着急。预定港版中文版的《最终幻想 零式 高清版》实体版的话还将赠送一个特制的游戏盘收纳铁盒。除此之外，近期官方还宣布，将在今年 4 月为《最终幻想ＸＶ》试玩版更新追加繁体中文字幕的补丁，这对于喜欢玩中文版的玩家们来说是一个非常值得高兴的消息。

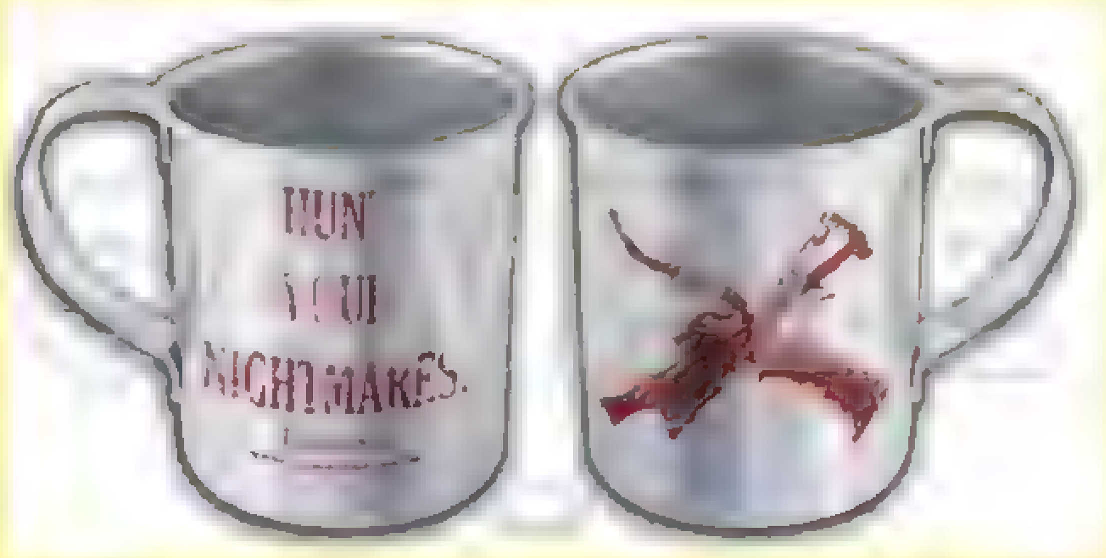


《血源诅咒》日版 Ebten 限定版内容公布

PS4

近日 Fami 通网站公开了日版《血源诅咒》的 Ebten 限定版的内容，日版的《血源诅咒》发售日为 3 月 26 日，比美版和中文版要晚上两天。

Ebten 限定版售价 12900 日元（含税），内容包括《血源诅咒》游戏本体、《血源诅咒》风格的连帽衫（有 S、M、L 和 XL 四种尺码）以及马克杯。而《血源诅咒》游戏本体更是收录了初回限定版的内容，当中收录了迷你原声音乐集、设定集、PS4 主题和特典 DLC 等。



《新次元游戏 海王星Ⅶ》限定机公布

PS4

将于 4 月 23 日发售的《新次元游戏 海王星Ⅶ》近日公开了限定主机的消息，和其他大多数 PS4 限定机一样，在 HDD 硬盘壳上更换特殊的纹样。

《新次元游戏 海王星Ⅶ》的限定机共有三种风格，每种都分黑白两色。三种风格分别是**ネクストパ－プル**、**ノワ－ル**和守护女神四人集合，限定机的售价都为 41980 日元（未含税），当中还包括《新次元游戏 海王星Ⅶ》游戏本体下载码。

XBOX STYLE

[illegible] 是E3了，微软高层人士最近放话说，今年微软的E3展[illegible]会堪称游戏界的超级碗，[illegible]让我们边玩新作边期待6月[illegible]日的早日到来吧！

《幻影沙尘》开发商解散

在2014年E3展上，微软宣布原Xbox游戏《幻影沙尘》（Phantom Dust）将完全重制到Xbox One上。《幻影沙尘》是一款极具特色的卡片动作游戏，当时获得了极高的评价，这也让玩家对新作充满期待。不过令人遗憾的是，本作的开发商Darkside Games已宣布解散。

Darkside Games是一家以外包业务为主的游戏开发商，曾经参与过《边境之地》、《日暮城狂欢》等名作的开发工作。最近一段时间它一直在制作《幻影沙尘》，不过微软经过评估后决定终止合作。而失去微软的资助后，这家公司随即宣布解散，旗下的近50名员工失业。

好消息是《幻影沙尘》的开发工作没有中止，微软已经自己接手了这项工作。不过如今看来年内玩到本作的希望不大了。

《神鬼寓言 传奇》竟是F2P游戏

[illegible]

Xbox One系统更新预览

[illegible]

《Kinect水果忍者2》正式公布

《光环5》BETA测试小结

国行Xbox One销量10万台

妙趣横生的情人节贺卡

极限竞速×速度与激情

微软与环球联合宣布，其旗下两大赛车品牌《极限竞速》×《速度与激情》将开展合作，为全球玩家带来《极限竞速 地平线 2》的《速度与激情》DLC！该 DLC 全名为 Forza Horizon 2 Presents Fast & Furious。

这个 DLC 预计将于 3 月 27 日推出。注意！虽然名为 DLC，但事实上这是一个完全独立于《极限竞速 地平线 2》的内容，无需游戏本体即可启动。玩家可以在 DLC 中驾驶系列电影中的经典赛车款式自由奔驰，其中还包括了即将于 4 月 1 日上映的《速度与激情 7》中亮相的最新车型，具体如下：

- 1970 Dodge Charger R/T《速度与激情》版
- 2012 Nissan GT-R《速度与激情》版
- 1998 Toyota Supra《速度与激情》版
- 2014 Maserati Ghibli S《速度与激情》版
- 1970 Plymouth Road Runner《速度与激情》版
- 2015 Dodge Charger R/T《速度与激情》版
- 1970 Plymouth Cuda《速度与激情》版
- 2013 Jeep Wrangler Unlimited《速度与激情》版

在这个 DLC 中，玩家将接受 Tej Parker 的指引，为《速度与激情》团队寻找适合任务的车辆。舞台是法国南部，有大量惊险刺激的任务等着你，而且这些任务均来自于电影原作。更重要的是，为庆祝电影上映，本 DLC 上架后的两周内将完全免费，两周后恢复到 9.99 美元的原价，而在免费期间下载该 DLC 的玩家可以一直免费畅玩。大家千万不要错过！

3月金会员免费游戏公布

2015 年 3 月的金会员免费游戏绝对是史上最强的，3 款游戏全部是一等一的大作！而且微软还宣布，为庆祝从前年 E3 开始 Xbox One 免费游戏下载量已突破 1 亿个，从 2015 年 4 月开始金会员免费游戏的数量将会翻倍！也就是说，以后每个月会有两个免费的 Xbox One 游戏，4 个免费的 X360 游戏！

言归正传，3 月的 3 款金会员免费游戏分别是：《雷曼 传奇》（Xbox One）、《古墓丽影》（X360）、《生化奇兵 无限》（X360）。对于这 3 款游戏相信不用再多作介绍了吧？

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

即将退下历史舞台的任天堂俱乐部如约在2月底公布了一系列限定周边。对于拥有大量积分点数的玩家，如果您在日本有朋友的话，不妨试着兑换一些实体周边，像是T恤衫这种东西甚至可以拿来珍藏了，小编自己的话就打算换一款日记子的小游戏。而对于点数较少的玩家，最低至10点就能兑换到的系统主题还是相当不错的。

这次提到的《口袋消除》，以及eShop游戏推荐里面的作品，可以说都是源自于手游。无论是移植还是借鉴其玩法重新设计，对于丰富掌机游戏内容来说事实上还是起到了积极的作用。针对游戏机专门调整的操作性和平衡性相信也不会让高要求的玩家失望。

大乱斗新动向

近日《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》释出了1.0.5版本的更新补丁。这次的补丁新增了在N3DS游玩时，游戏对amiibo周边的支持，而之前则是只能用Wii U版来玩。在更新之后，主菜单以及角色选择界面等位置会出现amiibo或者FP的图标，玩家只要将玩偶放到下屏即可召唤出AI控制的FP角色。当然了，在Wii U版中培养起来的角色，在3DS版中也是可以直接读取的。至于旧型号的3DS系列，则要购买预计在今年夏季发售的专用外设后才能使用amiibo。

此外，更新补丁还加入了一个"共有(分享)"模式。该模式提供了上传和下载游戏截图、对战录像以及Mii战士的新渠道，玩家可以对投稿进行搜索，也可以向好友发送数据。通过这个功能，游戏截图终于也可以发表到Miiverse上了，不过需要注意的是，上传到服务器的投稿在30天之后会被自动删除。

▲购入大乱斗双版本的奖励活动将在3月底截止。登录"小霸纸"后即可自动申请。其中第一弹的原声CD已经在2月寄送，第二弹的超梦免费DLC则在春季提供下载。

任天堂俱乐部终极大招！

在之前的应援团中就提到过的Club Nintendo，即任天堂俱乐部会员制度即将在今年9月30日全面撤销，伴随玩家11年之久的各种周边及优惠今后会以何种形式出现，相信也是不少人关心的事情。不过在后续消息放出之前，任天堂俱乐部还是给了我们一个莫大的压轴惊喜。就在2月底，任天堂一口气将今年上半年俱乐部的周边系列计划悉数公开了！下面就让我们来看看都有哪些好玩意儿等着我们吧。如果俱乐部点数还有大量剩余的话，还得好好计算一番，考虑一下如何分配呢。

●2月25日

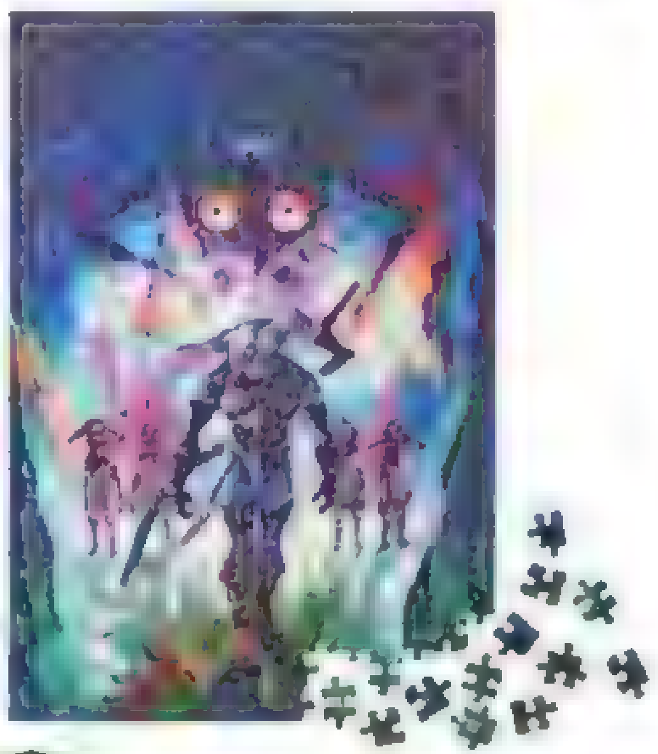
4款系统主题 任天堂俱乐部(10点)；加油奇诺比奥/花札/历代硬件(各20点)

●2月26日

18格卡带盒(150点)

●3月5日

鬼神林克拼图(250点)



●3月11日

Wii方向盘4种款式(各600点)

2015年T恤系列5种款式(各550点)

●3月18日

3D纸板马里奥模型(600点)

记忆卡牌游戏(250点)

●4月底(预定)

《马里奥赛车8》原声集CD(180点)

3DS下载游戏《日记子的问答之旅》(80点)

●5月(预定)

《超级马里奥》、《动物之森》角色主题荷包(250点)

全面课金的《口袋消除》

虽然任天堂执意不在手游市场分一杯羹，但手游的吸金模式到底还是令其垂涎，在课金游戏的路上迈开了步子。如果说之前应援团介绍过的夹徽章小游戏还算比较矜持内敛，那么这次在2月配信的《口袋消除(ポケとる)》就是毫不掩饰的全面课金了。

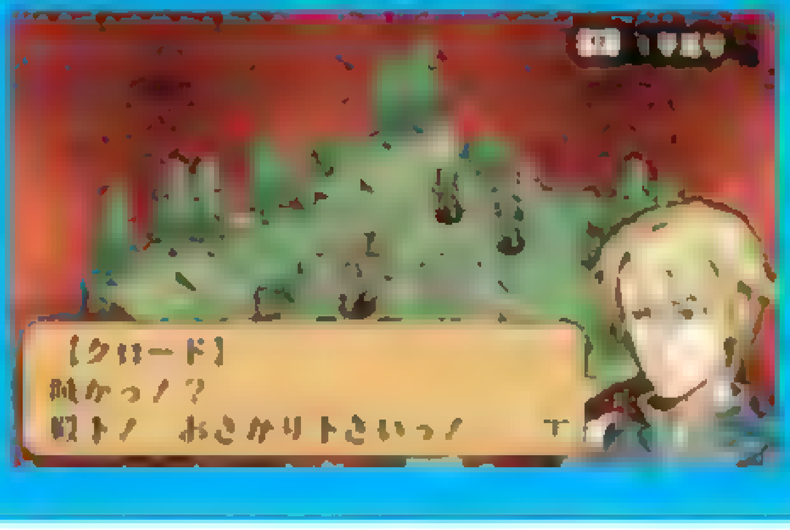
本作出现了课金手游典型的冷却时间和虚拟代币，以eShop的点数兑换“宝石”，从而恢复游戏次数或者购买强化道具的模式对于手游玩家而言一点儿也不陌生。此外擦肩通信也能恢复。在消除游戏的玩法方面，本作既不同于前作《口袋妖怪战斗方块》，也有别于《智龙迷城》。移动的方块和目标方块两者之间直接对调，而敌方精灵则会随机将面板中的格子石化，普通模式下玩家有足够的时间来仔细思考。此外游戏还有Mega进化等要素，本身也足够好玩。

《口袋消除》的付费点除了在于游戏次数的限制和精灵捕捉成功率变动之外，还在于各种特殊活动和每日活动。比如在为了纪念游戏配信举行的特殊活动中就可以捕捉到梦幻。参加特殊活动的条件是通过游戏的第11个关卡，然后点击“チェックイン”按钮进行联网，更新之后就会出现新的选关按钮。至于每日活动，则是将时间分得更细，比如在3月21日之前，周一到周六的每天下午3点之间，就可以在每日活动里面捉到各种洛托姆(电鬼)，出现的种类依次是电冰箱、电烤炉、洗衣机、除草机和电风扇。

eShop下载推荐

佣兵传说2

●推荐玩家：喜爱策略角色扮演游戏的玩家。



售价：500日元

推荐度：★★★★★

配信日：2015年2月25日

纸

KAMI

●推荐玩家：喜爱需要动脑思考的解谜游戏，对和风感兴趣的玩家。

售价：300日元

推荐度：★★★★★

配信日：2015年2月18日

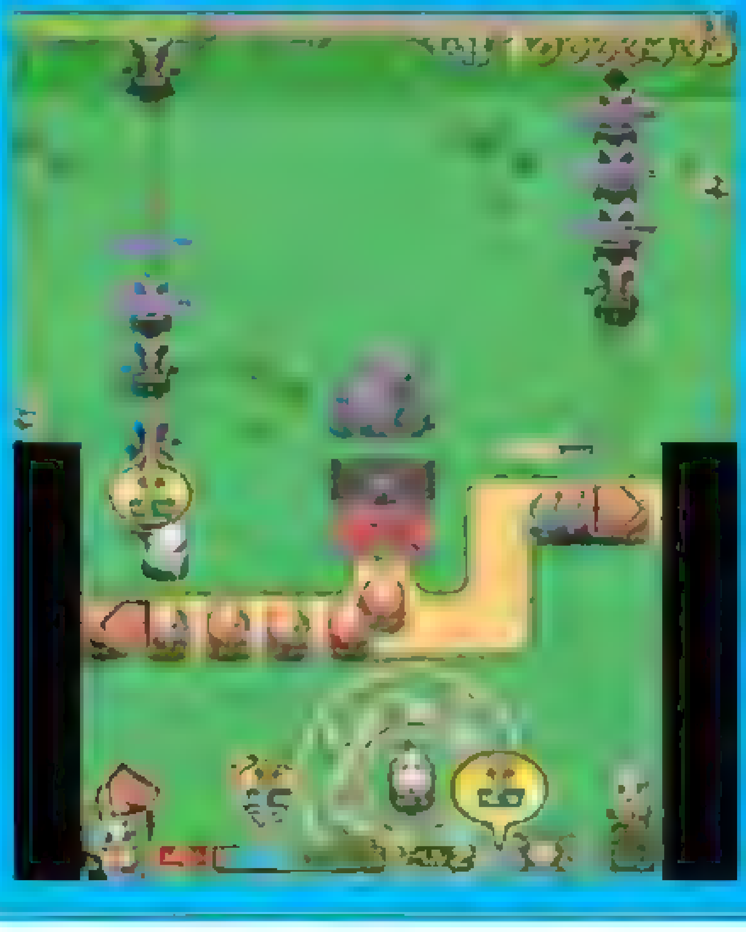
拉猫

●推荐玩家：对弹珠、塔防游戏感兴趣，爱猫的玩家。

售价：400日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年2月18日



软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·PSV新合购方式简析·任天堂针对烧录卡BAN机·PS4行货仍无消息·国行Xbox One动作频频

各位读者们大家羊年好！又是新一年的开始了，有没有想要购买新主机的呢？“软硬兼施SP”栏目将持续为大家送上全方位的辅助，祝大家买得放心、玩得开心。同时也祝愿两大国行主机大卖特卖！

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

[illegible]	[illegible]	[illegible]
主机	PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1080元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1308元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：节后PSV主机的售价稍有上涨，但幅度很小，基本可忽略不计，目前行货方面暂时还没有消息，而且早已从国内电商平台下架，或许行货看来还需要等待更多的时日。而在游戏方面，目前又比较流行一种“全新”的PSV合购方式，一款游戏只有10元便可买到合购下载版，但这种合购下载游戏只提供一次下载权，不支持重复下载，不可网战，不可登录PSN商店，仅可面联和浏览网页。通常来说这种游戏多半属于商家使用黑卡购买的PSN游戏，购买下载后即被封号，因此不支持重复下载等操作。而另外商家也出售所谓的置换版游戏，这类价格相比之前的特价游戏要贵一些，但支持重复下载、可网战、可登录PSN商店，通常来说这类游戏也是普通商家使用自己帐号购买的游戏，仅是用作普通的分享，所以售价较高。当然无论是哪种方式，获得的奖杯均不属于自己的PSN帐号，在意奖杯的玩家就不要选择合购游戏了。另外，在自动连接Wi-Fi的情况下，虽然“特价”合购游戏本身是不可联网的，但PSV主机可能会有网络数据交换，黑卡合购游戏到底会不会造成BAN机，暂时还没有定论，各位还是小心为妙。当然如果是单纯尝鲜，花10多元购买一款游戏也可以，游戏时记得关闭Wi-Fi，在不格机的状态下，游戏便会永远存在。但若是想要真正的体验一款完整游戏，还是更建议选择卡带版或自行购买下载版游戏。

▲购买“特价”黑卡的合购游戏成为时下非CU玩家重要的体验游戏方式，普通玩家还请谨慎对待。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1080元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV-2000主机（行货黑白，Wi-Fi）	1299元	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
PSV TV普通版（港版）	220元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV原装耳机（港版）	120元		

02 3DS 购机推荐套餐

[illegible]	[illegible]	[illegible]
主机	N3DS LL主机（日版黑、蓝）	1120元
电源	北通变电金刚	58元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1198元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：羊年来到，N3DS和N3DS LL两款机型的价格稍有下跌，不过幅度并不大，基本已经探底，老款的3DS LL目前仍有销售，不过均以存货为主，主机系统版本均低于9.2，到手后可购买GateWay 3DS进行降级破解。N3DS和N3DS LL目前依然只支持使用SKY3DS烧录卡进行破解游戏，SKY3DS已支持最新的9.5系统，但在N系列主机上无法跨区游戏，而在旧版的3DS上，SKY3DS烧录卡可以跨区游戏，但无法打补丁，无法联网，只可单机游戏。由于不能打补丁，所以无论是N系列主机还是旧版主机，SKY3DS均无法支持汉化游戏，这算是SKY3DS目前的弊端。除此之外，在2月初，任天堂进行了针对烧录卡的大规模BAN机，烧录卡联机后会报错002-0102，同时正版卡带也无法联网。第一波被BAN主机多半是SKY3DS烧录卡，GateWay 3DS较少，但也并不安全。同时BAN机多出现在9.5系统下，9.2~9.4系统发生几率较低。不过并不太清楚是任天堂的技术所限，还是其他原因，在大约2周后，被BAN的3DS主机已有部分解BAN，又可继续联网游戏。但在这里还要提醒玩家，破解游戏有风险，如需联网，还请购买正版游戏卡带。

▲被BAN主机报错002-0102，已有部分主机解BAN。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版黑、白）	950元	金士顿16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版黑、蓝）	1120元	金士顿32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持9.4系统）	390元		

03 索尼家用机 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 CUH-1106A主机（500GB，港版）	2700元
总计		2700元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：由于行货主机上市时间未定，港版PS4的价格在节后又有上浮，上浮价格接近100元，提升幅度较大，不过日版主机价格却有抄底趋势，黑色主机在2500元左右便可拿下，白色则要略贵上100元左右。目前来看，在行货主机正式发售之前，港版主机的价格很难再有波动，不介意保修问题，日版主机反而是现在比较优势的购机选择。另外，行货主机比较值得关注的一点是在过年期间，部分收到偷跑的国行版PS4玩家爆出，主机在升级2.04系统后便无法使用其他地区的PSN服务，添加其他地区正好便会出现“您所在的国家/地区不支持此服务”，不过光盘版游戏暂时没有影响，可直接在PSN中进行下载更新。而其他版本主机，在2.04系统下均可正常添加其他地区的PSN帐号，目前来看2.04系统出现的情况仅针对1109A版本的国行机型。如果行货主机出现锁服问题，可能会影响到后期的游戏体验。官方暂时未对此事发布任何声明，期待行货的玩家还请继续等待主机上市。

▲偷跑的国行版CUH-1109A主机在升级到2.04系统后便出现PSN锁服问题，官方暂时没有声明。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2700元	PS4 CUH-1100A主机（500GB，白色，日版）	2580元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	3050元	原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1100A主机（500GB，黑色，日版）	2500元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2880元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2880元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect 2体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：上期截稿前Xbox One国行版动作频频，先是国行版视频服务已接入百视通独家运营的上海广播电视台互联网电视集成播控平台。可以直接把Xbox One当作“电视盒子”来用，后有百视通子公司百家和免费送Xbox One国行游戏大礼包，已经有主机的用户在2月28日之前登录百家和页面填写真实个人信息并通过审核后，就会得到官方以邮寄方式免费送出的《动物园大亨》、《雷曼 传奇》、《特技摩托：聚变》三款游戏光盘，另外，电信和歌华有戏的VIP用户则可以在3月12日之前填写获得礼品。当然或许是第一次做这种活动，部分非购机的用户使用一些资料也得到了免费游戏，这不知道是不是官方的一些疏忽。总之，Xbox One国行版最近的一系列动作还是令人欣喜的。水货方面，港版主机售价比节前稍微上扬几十元，主要和节后的物流方面有一定原因，相信3月后主机的价格还会逐渐降低，而韩版主机目前货源逐渐增多，且售价不足2500元，系统方面支持中文界面，不介意保修方面等问题的玩家，韩版可算目前比较合适的机型选择。

▲国行版主机动作频频，免费游戏目前仍在继续，电信歌华有线玩家可选择领取。

索尼家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2880元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（港版，白色《日落过载》同捆）	3050元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（港版，黑色，含Kinect）	3600元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（国行版，DAY ONE限定，含Kinect）	4299元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2015年3月1日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

2014 TV Game 金酸莓大赏

特别企划 SPECIAL FEATURE

奥斯卡和金酸莓已经是电影界两大传统奖项，两者立足点恰好相反，风格也截然不同。前者是业界权威与风向标，后者则嬉笑怒骂带着观众们从另一个角度看电影，也正是由于有这样对立的存在，我们才能更全面地了解整个电影圈的发展与变化。而身为玩家的我们，在看完一年一度正儿八经的TV Game大赏后，不妨也转换一下心情，秉着娱乐和轻松吐槽的态度来瞅瞅2014年都有哪些游戏“有幸”带上金酸莓的桂冠。不过还是要先提醒各位读者，本文仅仅只是针对游戏中的个别缺点所做的小抱怨，并非是要全盘否定游戏本身，更不是让大家彻底和它们说再见。如果其中有哪款你喜欢的游戏不幸中箭，请不必太过较真。

文 UCG众编 统筹 哪尼
美编 心の永恒

2014金酸莓之长江后浪奖 真·三国无双7 帝国

从《真·三国无双3》开始，《真·三国无双 帝国》成为了系列的一大分支。这个结合了《三国志》和《无双》玩法的系列曾经带给玩家不少美好的回忆。“《帝国》系列”一直在动作性和策略性的平衡上左右摇摆，到了6代变成全面倒向动作性，策略性的要素单薄如纸，引起不少玩家的不满。而号称要拨乱反正的《真·三国无双7 帝国》则在6代基础上加强了不少策略性，但依然不能和系列最初的几代相比并论。不仅如此，游戏还破天荒地取消了多周目继承要素，除了一个不知所云的自创武将人生，玩家开始新一轮游戏时都是白手起家，不能享受上一周目的任何福利。更加坑爹的是游戏严重缺乏数据统计，玩家完全不知道自己的收集进度，让游戏最后一点能吸引人多周目游戏的动力也丧失殆尽。从游戏性来说，十年前的《真·三国无双3 帝国》完全可以压倒最新的《真·三国无双7 帝国》，真是让老玩家唏嘘不已。尽管官方随后通过更新修正了一些问题，但依然无法挽回本作超低的口碑。

▲对FANS来说本作的惟一进化就是可以撮合男女武将，而且还能诞下后代。

2014金酸莓之 应付了事奖 宿命

很难相信投入了超过500人的团队和5亿资金打造的《宿命》会是一款最终遭到大量玩家口诛笔伐的作品。但事情往往就是这么出人意料，这款在线多人主视角射击游戏，是个在玩法丰富度上能够被《光环》来回碾压，在世界规模上会被《魔兽世界》轰杀至渣的简陋作品。构成这个游戏中心乐趣的就是一个字：刷！

先是刷角色等级，而当角色达到20级后，游戏当中的剧情内容也几乎要被耗尽，于是游戏采用了更为恶心的升级机制，玩家往后的等级不能够使用经验值提升，只能通过装备上的光能提升等级，装备越好角色的等级就越高，一开始是能够提升到30级，之后随着DLC推出，这个上限被进一步提高。

但问题是，装备掉落不同于经验值，后者只要杀敌就有奖励，而前者掉落完全是随机的，于是玩家如果想要进一步增强角色的战斗力，就必须投入大量时间去重复游戏。要是本作内容再丰富一点，这倒也无可厚非，但问题是当玩家到达20级后，他们能够接触的内容除了大型团队任务算是新要素，其余内容就是不断重打之前体验过的突袭任务的高难度版本，或是去打纯粹竞技性的网络对战。

▲因为游戏中的低级小怪也会掉落高级装备，一群玩家窝在刷怪点重复劳作刷装备的场面也成为了本作的一道风景线。

更可怕的是，在游戏本体中，本作对于素材的省事程度惊为天人，基本上每一个突袭任务的最终BOSS就是其中一种小兵的体积增大生命值增厚威力增高的版本，而到了DLC中，最离谱的情况出现了，Bungie竟然把原本游戏本体当中的关卡攻略路线颠倒过来，再把一个本体中就登场过的BOSS做成变色版充当最终BOSS，就拿出来卖钱。

审美疲劳加上重复劳动双重轰炸，这游戏在虐待玩家神经方面恐怕比《无双》之流的割草游戏还要狠，这等敷衍的制作态度，2014年惟《宿命》可以问鼎应付了事大奖的宝座。

2014金酸莓之 BUG频发奖 刺客信条 大革命

虽说BUG问题一直是"《刺客信条》系列"的通病，育碧官方也曾多次因此向玩家致歉，但仍然无法阻止作品量产化所带来的"副作用"。

本以为针对次世代平台开发的《刺客信条 大革命》能够从技术层面多少解决这一问题，谁知反而变本加厉，游戏刚发售之初包括玩家和媒体在内，所讨论的都不是游戏的实质性内容，而是"今天游戏时又出现了什么BUG"，从惊悚的"无脸眼球假牙怪"到大街上出现的各种漂浮物等诡异现象，不知道的话还以为是在玩"波斯王子之天方夜谭"呢，而且本人在游戏的过程中竟然还遇到了过场动画时出现的BUG，试想一下本来应该是属于刺客们的私密会议，但现场竟然出现了几个村口大妈在一旁叽叽喳喳的边讨论边围观，时不时的还对主角指指点点，紧张的背景音乐下却呈现了这样一副景象，不得不说这种"独特的剧情表现方式"确实给我留下了深刻的印象。

之后的各种DLC补完计划更是让玩家见识到了育碧的"诚意"，甚至还出现了游戏补丁比游戏本体容量大这种不可理喻的现象。虽然本作增加的各种新要素和在同屏人数等技术方面的突破确实值得称道，但《刺客信条 大革命》还是因为这一系列的BUG事件成为了2014年度最大的笑话。

2014金酸莓之 大幅缩水奖 看门狗

在2012年的E3展上，《看门狗》的所谓"实机演示"可以说是惊为天人，萧瑟的冷风吹落树上的枯叶，主角的招牌长风衣也随风摇摆，加上绝无仅有的炫酷黑客元素，种种设定都让人对当时尚未问世的次世代主机充满了期待，而世人也因此记住了《看门狗》这个名字。经历多次的延期，加上同期有《横行霸道V》这样的珠玉在前，作为同为沙箱作品的《看门狗》的实际表现自然引人注目。

但所谓"爬得越高，摔得越疼"，《看门狗》的实际表现让人大跌眼镜，画面大幅缩水，与最初公布的画面简直是不同的一个游戏，因此本作也被网友戏称为《缩水狗》。同时，作为游戏卖点的黑客元素仅仅是一种噱头，虽然黑客要素无处不在，但是它并没有很好地运用这个元素，黑客科技无非就是用来开开门、黑一黑摄像头，当游戏时间变长新鲜感褪去后反而会让人感觉厌烦。而且游戏继承了育碧"罐头大厂"的指导精神，任务的设计千篇一律，加上拖沓且故弄玄虚的剧情，使得玩家整

个游戏的过程昏昏欲睡。

"先把玩家骗了再说"这种方式使得《看门狗》最终销量喜人，因此我们也不得不佩服育碧这种营销手段，看来游戏推出续作也只是时间问题，如果真的有续作的话，希望看到的是《刺客信条》到《刺客信条Ⅱ》那种程度的进化。

2014金酸莓之 暴殄天物奖

LoveLive！学园偶像天堂

其实这个奖项应该颁给本作的开发商Dingo，作为一家曾经开发过PSP平台上三作《初音未来 歌姬计划》的厂商，照理说应该积累了不少经验才对。不过显然在次时代掌机的平台更迭中，他们的技术没有及时跟上脚步，否则SEGA也不会收回PSV平台《歌姬计划》的开发权。《LoveLive！》作为近年来极具话题性的作品，人气之高已不必多说，偶像题材搭配数量众多的原创曲目，改编为音乐游戏几乎没有失败的理由，甚至于分为三个版本发售，收录的曲目也有所保留，分明早已野心勃勃地计划着今后该如何“骗钱”。然而一切美梦在Dingo的手上毁于一旦，发售前不仅数次跳票，各种情报也是藏着掖着不肯放，已经让人心生不安。没想到正式发售后更是令人大跌眼镜，游戏画面简陋，建模粗糙不说，帧数和流畅度只能用惨不忍睹来形容，甚至严重影响到谱面和判定，这对于一款音乐游戏来说无疑是致命伤，而就连最基本的过场剧情，角色的动作和表情也是僵硬不堪。如果说PSV本身的机能无法支持9人同场的即时演算，但就算是三人组合曲和单人SOLO曲时情况也未见好转，实在令人意兴阑珊。

差劲的画面和少得可怜的曲目无法令粉丝满意，糟糕的体验和单调的系统也没能吸引音乐游戏玩家，纵然舞蹈动作还原得不错，不过依然只能落个两头不讨好的下场。官方倒是勤快更新，并且免费配信了歌曲、服装、舞台等内容，只可惜亡羊补牢为时已晚。

都说巧妇难为无米之炊，然而明明有高级食材摆在眼前，Dingo却愣是把它做成了一道难以下咽的料理，暴殄天物奖非其莫属。

2014金酸莓之 生搬硬套奖

忍乳负重 闪乱神乐

专注卖肉三十年，人称爆乳P的高木谦一郎在开发了多款《闪乱神乐》系列”的作品后，大打擦边球的的技能愈发纯熟，动作游戏早已经无法满足其野心，毕竟卖肉也要朝更加多元化的方向发展，于是在集合了料理、爆衣、音乐等八竿子打不着边的元素后，就有了这款《忍辱负重 闪乱神乐》——料理做着做着把衣服都给做没了，最后干脆厨师自己成了料理。

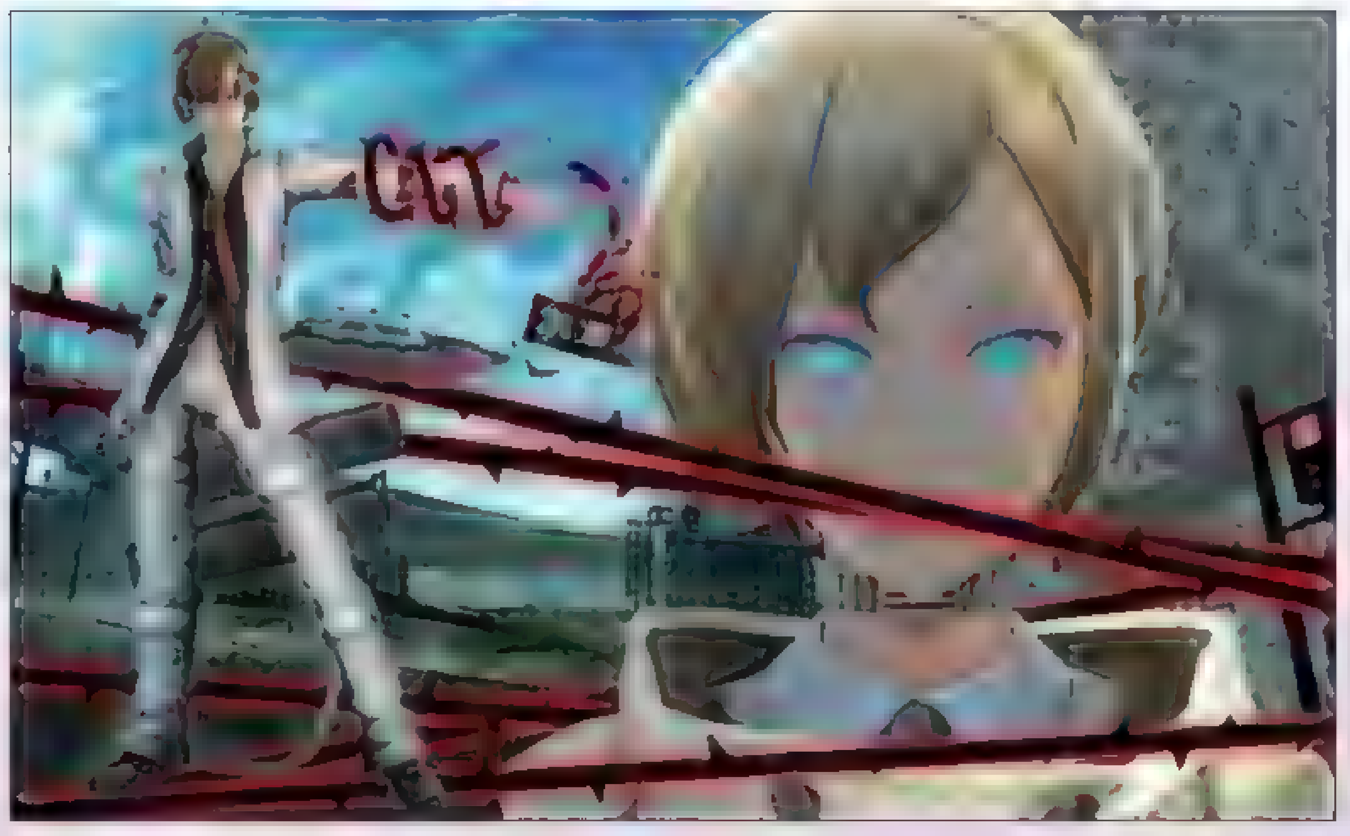
从音乐游戏角度来看，本作的谱面、流畅度倒是可圈可点，双轨《太鼓达人》式的玩法也略有新意，只可惜曲目数量少，质量也不高，难以让人有重复游玩的动力。而作为最大卖点的“爆衣”，头几次可能还会因为大尺度的演出效果而小小兴奋一把，然而很快玩家们就会发现，所有角色都是千篇一律的身材、千篇一律的动作、前篇一律的娇羞，就算不惹人生厌，也足以令人审美疲劳了。更何况明明说好的“完全爆衣”，却加各种特技上去，“Duang”的一下，很白、很亮，围观的小伙伴看了一定会骂，因为根本什么都看不见。

基本素质不过硬，只是单纯把卖肉摇乳的元素塞进毫不相关的游戏中，如此生搬硬套打造出一款几乎无法在公共场合游玩的作品，除了哗众取宠博人眼球外，实在没有太大的意义。

2014金酸莓之 最佳猪队友奖

自由战争

《自由战争》是一部另类而又备受争议的作品，我们可以看到很多别出新意的设定，但是也存在很多让人抓狂的问题……嗯，其中最突出，被人吐槽最多的恐怕就是同伴的AI。其实制作人在接受本刊采访的时候说过：“我们认为，一款共斗如果将AI设定得太高的话，玩家就会过于依赖AI，到头来就会变成了AI在前线拼命自己可以偷懒的现象，所以我们就将同伴的AI稍微调整了一下。让玩家要积极地给AI发号施令，起到既是战士也是指挥者的作用。”这个意图是好的，但是制作人给玩家同伴AI发蠢药同时，还不断地给敌方人类敌人的AI发聪明药。于是，在跟人类敌人对战的时候你就会发现，对方敌人的枪法精准如神，走位滴水不漏，玩家无处可逃，然后我方的同伴一下子还躺一大片。去救他们吧，不一会就死掉。不救他们吧，敌人的弹幕太恐怖了，臣妾躲不掉啊（这游戏还没防御）。假如你比他们先躺下了，同伴们会奋不顾身地走过来救你——嗯，奋不顾身到子弹都不会躲



的程度。而且他们绝对没看游戏说明书，不懂得荆棘可以远距离快速救人的！

那句俗烂的话这里就不说了，我只是觉得如果可以让我选阵营的话，我肯定会跑到对面然后赶紧把这个只有猪队友的阵营给吞并了，日子肯定会愉快得多。

2014金酸莓之 里外不是人奖 科拉传奇

在游戏界，做动漫改编作品一般就两个路线，常规路线是紧扣题材重点，把展现原作内容放在第一位，剧情可以照抄原作，加点无关痛痒的原创剧情和一些假想结局，游戏性靠边站，这样一来起码能够满足原作粉丝的需求，销量有保证。另一个路线就是倒过来，除了一些原作要素，故事完全原创，剧本水平高是最好，差一点也行，关键是游戏系统这个部分交足功课，这样一来虽然可能会令原作粉丝不太满意，但却有可能令冲着游戏本身而来的玩家感觉作品素质超出想象。

糟糕的是，顶着白金工作室开发这个头衔的《科拉传奇》两头不着岸。

《科拉传奇》的原作是欧美热门动画，共播出了四季，不但使用了罕见的东方元素主题，人物造型也全面向日式动画靠拢，所以哪怕在日本地区也有着颇高的人气。游戏版的《科拉传奇》故事发生在第二季和第三季之间，鉴于原作当中这两季之间的故事间隔非常紧凑，粉丝们恐怕都会对本作能够讲出什么样的新故事有所期待。现实是残酷的，本作所谓的故事简单程度简直令人喷饭，能够像模像样露脸的角色除了科拉之外约等于没有，敌人完全是第一季和第二季当中敌人的大混搭，惟一原创的就是一个根本没有个性可言的俗套大反派，显然不可能有任何原作粉丝会乐见这么一个所谓的故事被生生插进《科拉传奇》的剧情线当中。

白金工作室的游戏制作能力相信不用笔者多费笔墨介绍了，如果玩家对于原作不熟悉，那么能够让他们对这款作品感兴趣的也只剩下白金的名号了。但是本作在这方面的表现同样不尽人意，虽然整体来说战斗手感还有招式的帅气程度的确不愧白金之名，但敌人类型过少，反击过份强大等问题也随着流程推进逐渐浮现，游戏本身的难度安排也显得欠妥，对于擅长动作游戏的玩家来说只算勉强及格，但对于不擅长这一类型的玩家来说则过分苛刻。

于是，两头不到岸的《科拉传奇》既没有满足原作粉丝，也达不到白金工作室死忠心目中的标准，自然只能落得一个里外不是人的境地。

2014金酸莓之 跑错片场奖 神偷

虽然英雄不问出身，但是一款游戏里面主角的身分总是会让玩家带上固有印象，像是《光环》和《使命召唤》之类作品以职业军人为主角，打击恐怖势力和对抗入侵的外星人自然就是最大主题，而《古墓丽影》的主角劳拉自然也是位探索古老墓穴和遗迹的盗墓者，而按这个逻辑，《神偷》的主角加列特是个贼，其故事的剧情自然也是以盗窃为主题。

可惜玩家们猜到了这开头，却猜不着这结尾。

应该说，《神偷》的故事开端还是很符合玩家期待的，主角加列特因为一次盗窃而遭遇到了意外，之后重新返回自己所熟悉的城市后也贼性不改，立刻开始重操旧业。在这个阶段，《神偷》的故事还是非常正常向的，相信大部分玩家也非常享受操纵加列特入侵豪宅和民居，翻箱倒柜寻找值钱的物品，躲过守卫的巡逻，并一次次挑战自己的技巧极限。

■“喂，那边那个贼，你的摄影棚不在这边！”

但问题是随着故事的伏笔开始走向明朗，故事本身的方向却开始逐渐走偏，为了搞清楚发生在自己身上的真相，加列特开始前去一些寻常盗贼根本不会光顾的地方，例如跑去孤岛上闹鬼的精神病院调查，只身入侵堡垒救人并挑战防守严密的大保险箱，甚至跑到达官权贵的大宅里面，就为了逼问出对方所知道的线索，最后甚至跑到了一艘地底下的方舟上去拯救一位被神秘力量附体的少女。

虽说加列特好歹是位盗贼大师，肯定技巧与勇气兼备，干出这等大事倒也不算奇怪，但如果动机不是为了挑战自己的盗窃能力极限或是获取大笔的财富，而仅仅是为了搞懂一场意外的真相并终结城市被原始能量侵蚀的危机，那恐怕就有点违背一个盗贼的守则了。在此之上，更为重要的问题是，玩家们可是为了扮演一回神偷大盗而来玩这款游戏，而当游戏本身的目标已经偏离了这个初衷时，他们感到失落和不满自然是在所难免。

所以说，（在游戏里）盗窃没有问题，但偷着偷着半路变成拯救失足少女，就难免让人觉得主角是半路跑错片场，纷纷想要退票了。

2014金酸莓之 新瓶旧酒奖 孤岛惊魂 4

“还是熟悉的地方，还是熟悉的味道”用这句话来形容《孤岛惊魂 4》实在是恰好不过了，除了稍微感觉陌生的高原和雪原场景（两个场景还是切分开来的），玩家在游戏的过程中处处都透漏着一股似曾相识的味道，而主角嗑药嗨过头之后显然是随手给自己带了个廉价的偏色 3D 眼镜就出门了。游戏从地图要素到武器种类还有任务方式，仿佛就是从上一作直接复制粘贴过来一样，以为上一作已经爬塔爬出经验的玩家显然低估了制作组在这方面的探索精神，甚至一度有人认为将其与《凯瑟琳》结合以后绝对会是一款不错的作品。

官方大力宣传的自然环境塑造确实惊喜不断，但不要以为单纯增加动物种类就意味着能让玩家体会到大自然的残酷，当你看到一只飞鹰俯冲向地上的猎物，准确无误的将其捕获并潇洒的飞走时，你心中萌发的却并不是对自然的敬畏，因为那只鹰抓的是一只猪啊！一只鹰抓着猪在天上飞啊！你要说猪崽的话还可以接受，但那可是一只体型比老鹰本身还要大出 2、3 倍的成年猪啊！而且不仅仅是猪，就连绵羊也不例外，每当看到此情此景本人都有一种置身在神奇的马勒戈壁的错觉。

2014金酸莓之 不进反退奖 超凡蜘蛛侠 2

《超凡蜘蛛侠》是 2012 年游戏界的黑马作品，精良的游戏设计在同类动漫改编游戏中可以算是佼佼者，借 2014 年《超凡蜘蛛侠 2》电影上映的东风，《超凡蜘蛛侠 2》的游戏版也顺利成章地推出，但期待本作在前作的基础上更上一层楼的玩家恐怕就要大大地失望了，因为本作不仅没有很好地延续了前作的神韵，反而素质大幅下降，可玩内容少、战斗设计单调等问题让人一眼就能看出游戏只是一款赶工之作，而且这款游戏不仅不好玩，而且还有一个让人极其窝火的系统。这个系统名为英雄值系统，这也是我见过设计得数一数二蠢的游戏系统，他存在的惟一意义就是为了恶心玩家，这个系统的运作机制为游戏初期，在地图上解锁很多不同类型的任务，比如打击犯罪、拯救火场中的人质等，完成这些正义的任务就可以获得英雄值，换句话说就是蜘蛛侠的公众形象提升。但是，游戏最脑残的地方在于如果玩家不及时阻止这些犯罪，那么已生效的犯罪会自动扣除玩家的英雄值，问题是这些犯罪是无限刷新的，玩家不可能为了提高英雄值无时无刻地追踪这些任务，因此随着时间的流逝，英雄值下降的速度远比提升的速度要快。不仅如此，随着游戏流程的推进，在剧情中城市内会有一些特勤队队员，一旦蜘蛛侠英雄值为负，也就是变成威胁值的状态，这些特勤队员会在全城布下天罗地网攻击蜘蛛侠，而且这些特勤队员战斗力超强，这令游戏的爽快度大打折扣，如果你未曾玩过本作，那么请绕道而行，不要浪费时间了。

2014金酸莓之 千篇一律奖 乐高系列

谈起乐高积木大家肯定并不陌生，然而这些积木块早已不仅仅在孩子们以及设计者的手中大放异彩。近年来，以乐高积木为主题的“《乐高》系列”游戏在各大平台上推出频繁，题材涉及也极为广泛，从《指环王》、《霍比特人》这些电影大作，再到漫威、DC 旗下的经典漫画，都在游戏中化为了积木世界，其中的经典角色也化身为一个个造型可爱的积木小人。确实，控制这些积木人在游戏中解谜与战斗十分有趣，这也是“《乐高》系列”游戏吸引玩家的原因。然而，纵然游戏有着许多吸引玩家的要素，但是当你玩过系列多款作品之后，你就会发现本系列的一个致命缺陷——极高的重复度与雷同性。“《乐高》系列”的每一作虽然都有着丰富的解谜与收集要素，但谜题的解法与收集要素的获得方法都大同小异，游戏的基本玩法也是一模一样，仅仅是人物和故事不同而已。无论是《乐高蝙蝠侠》还是《乐高漫威超级英雄》，你都需要在游戏中收集那些红积木与黄积木。即使你是该系列的忠实粉丝，面对一年内数款《乐高》作品的轰炸，以及游戏中那些一眼就能看出解法的谜题，难免也会有厌倦的那一天。当然，如果你是一个奖杯 / 成就玩家，那么雷同性极高的“《乐高》系列”绝对是不容错过的。

2014金酸莓之 公平竞赛奖

恶魔城 暗影之王 2

在一代发售的 4 年后，《恶魔城 暗影之王 2》如期而至。高喊着“我不做人啦”的德古拉在游戏的一开始就威风八面大杀四方，让玩家不禁心想主角不愧是早已升到满级的吸血鬼之王德古拉，接着德古拉就被“剧本”强制性地降回一级。然而见多识广的玩家早已看穿了一切，当年奎托斯也是从战神身分一下子被他老爸打入地狱，最后还不是活蹦乱跳满级归来。而随着游戏的展开，德古拉也如玩家所料慢慢地夺回自己的力量，然后玩家遇到了本作的第一个潜入部分，不幸被敌人发现，最后被敌人杀死……等等，主人公你不是吸血鬼之王德古拉吗？堂堂德古拉变成老鼠而不是蝙蝠就算了，被人发现就会被秒杀的设定到底是怎么回事？德古拉你刚才还在外面杀死了至少一打敌人怎么一进入潜入状态就变弱了？直到游戏的最后玩家控制着德古拉杀死撒旦玩家才发现，游戏里最强的敌人不是撒旦，而是那些身为人类的巡逻小兵啊。但是这样想难免逻辑上有点问题，连撒旦都能杀死，德古拉不可能这么废。那么这设定只能这样解释了：曾为人类的德古拉深知自己实力超群，人类在他面前犹如蚍蜉一般弱不禁风，曾为人类又是骑士的德古拉为了遵守骑士道精神，自废武功为的就是让巡逻小兵能与他同台竞技。如此一想玩家不禁感叹制作组的良苦用心，并不禁对德古拉伯爵的骑士道精神肃然起敬，2014 年金酸梅的“公平竞赛奖”颁给德古拉伯爵实至名归。

2014金酸莓之 掉帧无双奖

机动战士高达 外传合集

要提到 2014 年里最让人大跌眼镜的《高达》游戏，那恐怕就是《机动战士高达 外传合集》了。本作里囊括了 PS2 时代的六部与 U.C. 一年战争背景有关的《高达》游戏，当中还包括了人气很高的《蓝色命运》，PS3 版里还在这六部的基础上追加了新的故事《Miss Link》，各作的战斗系统也统一成了最新作的制式。

从剧情的角度来说，本作还是有一定的收藏价值，但是在其他方面就十分地令人无法直视。虽然操作统一了之后变得十分容易上手，但是建模的粗糙与战斗时的掉帧着实让游戏体验大打折扣，在平时进行突袭作战时机体数量少还不太明显，但是一旦进入像是基地或者据点之类的场景进行战斗后，炮弹满天飞，这时候玩家的行动流畅度也直线下降。有时候就算敌人数量少但是场景复杂时，哪怕是在打接近战也会有十分明显的掉帧。而且由于本作只是个高清复刻性质的作品，建模的质量和读盘时间有时候也十分“感人”。

2014金酸莓之 抖 M 专用奖

自然法则

谈到游戏为什么难玩，相信大多数人都会说出“皮硬肉厚打不动”、“攻击太强躲不过”之类的理由，然而《自然法则》的难度已经超越了这些范畴。除了序盘的哥布林勉强能够算得上是杂鱼之外，游戏里面的敌人都可以刷新你对“强敌”的认识。如果你选择了称为“简单”的默认难度，那么请务必做好心理准备，因为接下来你将要挑战的其实是一般游戏所谓的困难模式。

《自然法则》绝对不是一个 SRPG 初级爱好者应该尝试的游戏，除非你自信具有“抖 M”属性，又或者有足够的韧性去自行研究出行之有效的玩法，而这正是本作更要命更加虐人的地方。这款游戏自带的说明和教学关属于“看了等于没看”的水平，如果你没有耐心，相信连游戏的高难度战斗都还没有体验到就产生了弃坑的念头。因为在基本规则还没看懂、教学关卡还没通过的时候，你很可能就会因为队友被干掉而看到了 Game Over 画面。

本作中敌方与我方共用一种与行动顺序挂钩的连携系统，一不小心，自己回合的误算就可能激发敌人的连携，而且只要队伍里面有一个成员被敌人干掉，那么就可以跟 Game Over 划上等号。这意味着整个游戏的战略系统是偏向于敌方的。因为跟大多数 SRPG 类似，本作敌人的数量占有绝对优势，就算玩家步步为营精打细算地削减敌方的兵力，对于敌兵来说都只需要调动所有杂兵来总攻，靠连续围攻玩家的一个角色，就足以令人抓狂。

■没玩过游戏的人看到这些指示线能不反胃吗……

排除掉缓慢的战斗节奏和粗糙的声画表现，实际上本作的 AI 算是一个不小的亮点，敌人毫不留情的行动会让人紧张捏汗。只可惜本作有着太多“说明不足”之处，其最大弊端就在于没能让玩家了解到游戏的乐趣便萌生了挫败感，只好对游戏敬而远之。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn

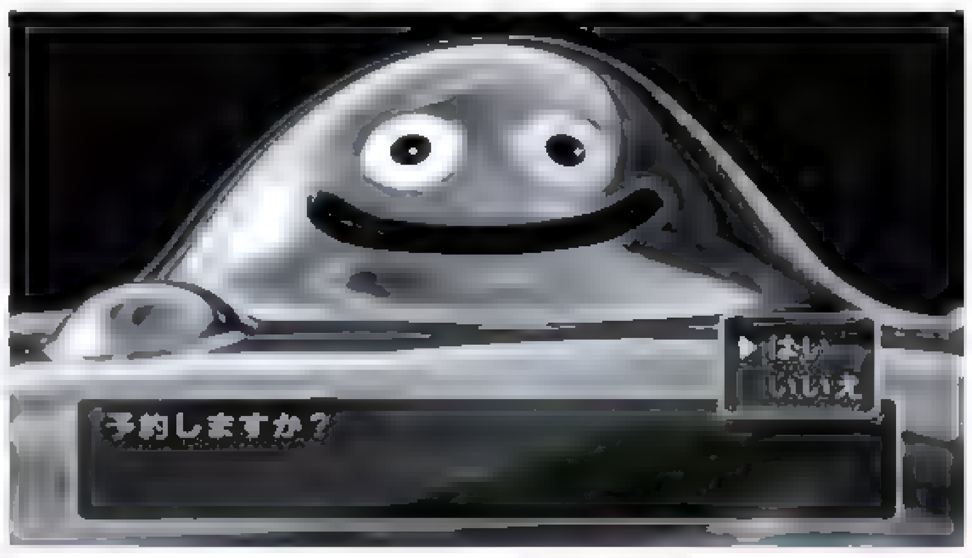
《游戏机实用技术》新浪微博 http://weibo.com/ucgucg

《游戏机实用技术》腾讯微博 http://t.qq.com/ucg2011

《游戏机实用技术》微信公众号 UCG1998

Email 波风ぎ悟空：编辑大大啊～很久没联系啦！！我主要想问你一下现在的限定版主机状况～《DQ》的主机估计很多小编都入手了吧？我想问的是限定版主机究竟是限量发售还是长时间内生产较低批次？因为我本人对多乐猫的PSV限定版和《DQ》的PS4限定版有兴趣，但是又不可能短时间购买～所以对于这个问题烦了很久，怕到时候就没有货。

编辑部里有我和哪尼入手了这台限定主机。所谓限定主机自然是限量发售的，今后补货的机会基本不存在。所以如果你错过了，那就只能指望哪家店里有一套当时没卖出去的砸在手里了。其实如今翻炒限定主机的行为已经不多见了，只要是公开发售的，价格一般高不到哪儿去，所以要下手的话就得赶早喽！



编辑部游戏风向标

10分游戏，[illegible]3分，[illegible]5分

——[illegible]

[illegible]

Trans-Am [illegible]

——[illegible]

我的（8号）

——[illegible]

KP 的指挥是真应该拖出去打屁股

——[illegible]

[illegible]

——[illegible]

Email ◤K◢：小编们好，我是一个高二的学生，习惯在入睡前拿出掌机玩一会游戏，也因此在早晨起床时眼睛干涩无比，十分难受。每天在主机、掌机和手机的轮番轰炸下，我渐渐出现了用眼过度的状况，双眼经常会时不时的感到一阵苦涩和疼痛，甚至还会流眼泪。在远离游戏，休息一阵子之后就会恢复。我想问一下小编们，你们的工作肯定离不开各种电子屏幕带来的刺目光线，有什么好方法能减轻或者适当缓解游戏给眼睛和视力带来的影响呢?

在大学之前我自认为视力还算不错的，即使高考复习用眼比较多，我也没有感觉到问题，甚至以为自己的眼睛已经定了形。后来某电脑游戏吸引我熬夜通关，结果没过多久我就发现自己有些近视了……虽然说不至于需要戴眼镜，但是当我抬头望向月亮和满天的星光，看到的却不再是以前那种清晰的景象，顿时就会觉得好可惜。所以说身体上的毛病都是潜在的，量变始终会导致质变。护眼什么的良想大家都心中有数，更多时候只不过是自己的强迫症在作祟，该休息的时候没有好好休息，该摆正姿势用眼的时候没有做到而已。不过现在屏幕越来越多，个人建议还是尽量少看小屏幕（尤其是掌机），可以设置闹钟提醒自己离开屏幕休息，更不要用各种奇怪的姿势玩游戏，而且要有意识地对比屏幕和环境光线，减少一些刺激吧。不过写完之后我看了看周围，才想起其实这里过半数的编辑都是四只眼的，我就觉得咱们提什么建议都毫无说服力啊！（笑cry）

Email Yingjie Si：UCG 的春节合刊做得越来越好啦～只是这一期光盘没有大赏年度十佳视频，小小失望呢。游戏机实用技术每期都买哦，所以也算是见证我的成长啦。我发誓以后不能让我的孩子重蹈我小时躲在被窝里打游戏的覆辙（一直觉得八老师萌萌哒）

感谢读者大人的细心监督，由于年底的原创视频内容已经相当丰富，所以这次就没有专门制作年度十佳的视频，不过既然被提出来那我们在今后的工作中一定会满足尽量满足大家的需求。至于下一代游人的培养问题嘛，就好比每次看到胜哥带着胜子一起打机的画面，自己就不由得唏嘘不已

Email 太公望：发现一个大 BUG，我们的新小编乙太刚在杂志里有了自己的漫画肖像，名字就变成了……乙太君别哭啊

其实那是我在小编寄语里加的特技（笑）。好吧这个 BUG 我也是战完稿才发现的，当时就觉得自己糗大了。第一次上镜就出现这样的 BUG 我也要向读者朋友们说一声抱歉，这也实属是最后校稿不够认真所致，以后再也不会因加了特技的小编名未被换掉了

Email zero's aria：《TOZ》总算是发售了！作为传说饭总之先撒个花但是玩了一会游戏后总觉得这次的《TOZ》与之前的传说很不一样，连 OP 都大相径庭，我个人是属于还很喜欢的，不过也有基友在一旁黑。不知秋沙雨姐姐的感触如何?

《TOZ》的角色塑造和叙事方式和历代作，哪怕是和前作的“《TOX》系列”相比都有很大的不同。它的主线不关是一个问题，这就导致了玩家没法十分深入地了解史雷和米库里欧之外的角色，在剧本不够深入的基础上改变了叙事方式之后就很容易让玩家对角色造成误解，基本上这次队伍的所有人类角色都被一些玩家误解了个遍，每个角色的行动都有他们自己的理由在其中，就看玩家能否想到或者愿不愿意去想。如果是喜欢像凯伊路、李古或者罗伊德这类热血笨蛋型主角的玩家对本作应该会有些不习惯，因为史雷从本身开始就不是站在一个“普通青年”的角度来看待问题的，没法像上面三位前辈一样能够大踊步热地行侠仗义，他只能在自己力所能及的范围内，从最根本的角度来解决问题。有过《TOX》的米拉这位非人类视角的主角在前，所以我在玩《TOZ》的时候理解剧情就没感到太大的不适应。不过战斗时的镜头和同伴 AI 不能忍，我想对 BNGI 说的话很多，BNGI 的游戏回执 500 字限制根本不够用

话说秋沙雨你觉得这次会不会出完整版?

这种事我哪能预测，当年大家都说《TOX》会出完整版结果等到的是《TOX2》……不过还是那句话，他们敢出，我就敢再买两份限定。

大河马，看到没，这才是真饭。

怎么就扯上我了？！

微信 韩小鱼：请问各位小编，《Xbox One 专辑》还会有第二辑吗?

首先感谢这位读者关心我们的周边刊物信息，由于多方面的原因，我们暂时还没有《Xbox One 专辑》第二辑的相关制作计划，但是在这里可以向大家预告一下，我们正筹备兼顾各大次世代主机平台的周边刊物，详见封底！

Email punishedsnake：362 那期 26 页《魔界战记 5》的人物…那个僧侣（男）是左边的那个帽子男吗？那魔法师（男）又是谁？表示被雷的外焦里嫩……还有啦就是 362 这期的特企真的非常喜欢！如果以后能再多些这种问答采访或者像添田武人那样来个人物介绍就更好了！

带了帽子和眼睛的那个是魔法师（男），遮住眼睛扎着双马尾穿着裙子的那个是僧侣（男）……嗯，这位同学请不要怀疑自己的眼睛，那货确实是可爱的男♂孩♂子！

Email jcy4895983@sina.cn：记得编辑部团员说找妹子要找不反对你打游戏的云云。但是！上次我去街机房打铁拳的时候，看到旁边一组是妹子带着男朋友打《铁拳》啊啊啊！！！她男友明显第一次玩啊啊啊！！！而且妹子水平超高的啊啊啊！！！这跟你们说的完全是反过来的吧！！！

我想这封读者来信的目的不是为了抱怨我们提出的择妹标准与现实不符，而是透露出强烈的羡慕妒忌恨！但当我压住了自己心中也涌起的艳羡自己分析之后，就会发现其实我们说的一点都没错，只是这个找对象的人变成了妹子而已嘛，她找了个不反对她打《铁拳》，而且还愿意跟她一起去打的男朋友，简直和我们所说的一模一样，计划通！

又一个打游戏的妹子被不打游戏的汉子收了，饭老板你这计划对我们有任何好处吗！？

嗯哼，你要从遗传学角度看待这个问题，正如双亲当中如果有一位是近视，后代的近视几率就会提高 25%，而如果双亲当中有一个是玩家，后代成为玩家的几率也会提高 25%，我们这简直是为日后的游戏市场造福啊！

那父母都是玩家，后代成为玩家的几率不是更高嘛？

非也，父母都是玩家，就没人去赚钱养活孩子了！

由此可证，经常败《传说》周边的秋沙雨还是赶紧想办法搞定王思聪吧！

这话题怎么就突然转到我身上来啦，滚粗啦！

过年了

插图：K LL

Email 热血依旧：目前在上高三，打算在毕业的时候买主机，喜欢玩偏日式的游戏，像"《光明》系列"、"《传说》系列"，还有最近的《机战 Z 天狱篇》、《刀剑》等，很多都是 PS4 上没有的，但总感觉放着 PS4 不买去买 PS3 有点过意不去，毕竟以后游戏也会渐渐偏向 PS4，这个问题困扰了我很久，望各位小编指点迷津！谢谢！

这位读者如果喜欢玩日式游戏的话，买 PS3 依然是一个不错的选择，毕竟 PS3 平台的日式游戏阵容强大，而 PS4 在这一方面则有所欠缺。不过既然你是一名高三党，那就应该趁现在努力一下，争取考一个好成绩，毕业后把两台主机一并买了就行啦

Email 冰之天使：乙太啊！我对不起你啊！本人近视 + 轻微远视（人老了），乍一看你的新编报到，然后在朋友间叫了你一天：太 2……你不会怪我吧 n(＊≧▽≦＊)n

这个小编名 duang 地一下出来的时候就已经被同事进行过类似的吐槽了，不过我个人并不反感这样的捏他啦，小编名可以有一定的娱乐性也是一件好事。当然也请这位读者手下留情，毕竟如果一直被叫做太 2 的话，乙太这个名字就会变得毫无存在感了

Email D 调的 HUA 丽：话说梦叶大人的回复真是霸气，"什么阵营！什么主机！什么平台！有钱这些都不是问题！这才是重点！"这一脸的感叹号，这回复，但是我觉得从这几期的杂志看，个人觉得乐小游同学应该改名豪小游，真是豪啊，这主机这手办的入手率当真没法比啊。豪小游我们做朋友吧。同时觉得编辑部各位大人都有玩高达，玩手办，甚至玩娃娃的。

那是霸气么，那明明是一个穷屌丝发自内心的呐喊啊！侧目愿望一身金闪闪的某小游……感觉瞬间悟到了某种人生的真谛啊有木有

Email 仙德瑞拉的诡计：《MGS5》得以官中化的消息真是让我激动万分！我突然之前提到小编在展会把 MGCN 谍海游龙整理的翻译资料交给小岛组的事！非常感谢！

虽然不知帮忙递交的资料是否对《幻痛》的中文化带来了多少帮助，但即使我们的工作是游戏媒体人，我们的本质还是一个热爱游戏的玩家，因此能够借工作的机会为广大玩家尽绵薄之力我们也感到很荣幸，而真正起到主要作用的仍然是 MGCN 的同好们，如果非要说我们的功劳的话，那么就是递交时装载资料的 U 盘是我们贡献的（资料内容感人，在日本复印费比 U 盘还贵），哈哈！

微信 ruki：看 UCG 说山内一典每次发售《GT 赛车》都会把多台 PS 主机并机渲染一个超高画质的《GT 赛车》，能否科普下他是怎么做到的，360° 一翻也没看到特殊的菊花口奥，如果我有两台 PS 主机该如何合体呢？（≧▽≦）

这位读者可以尝试安把主机堆叠摆放，并将视频输出口进行并联后连接至分流转换器，对转换器加载高电压超频后，分流输出到多个显示设备上即可体验到超宽视角、超高画质的《GT 赛车》啦！（误）以上都是瞎扯大家不要随意尝试，官方之所以能让多台 PS 同时渲染是因为使用了特殊的链接设备，咱们这样的普通玩家基本上为无法在市面上买到的

广州天下聚会——ONLY活动第二弹来袭

展会详细

Email 云萧萧：小编们好，玩游戏这么多年，一直对这方面的事情很爱刨根问底，有几个名词的意思不是很理解：1、独立游戏（系列）；2、核心向游戏（玩家）。希望各位小编能详细解答一下。

关于独立游戏的定义，UCG总第349期的特企《独立之光》里，资深独立游戏玩家@拼命玩三郎 已经给出了非常详细的回答，我这里只给出一个比较简略的回答，就是完全由制作人独资开发并且自行掌控创意的游戏作品，如果这个作品能够推出一作以上，自然就成了系列了。

至于核心玩家们，以前那是老资格玩家用来对新手——尤其是通关体验党晒优越感用的称号，词义翻译自英文当中的“Hardcore”，不过到了今天，只要一个玩家愿意为游戏付出大量的金钱和时间，并乐在其中，就算是核心玩家了，毕竟成为一个玩家的门槛已经低到了只要拿出个手机玩两下就能自动获得称号的地步……

Email 琛卡莱恩：话说第364·365期的第132页右上角那个图……那个是奥加之尾吗？《噬神者》乱入《热情传说》？嗷嗷嗷，我不禁想到有没有可能会出史雷的雨宫林道服装DLC……好大的脑洞。

我也曾开过脑洞想着让莱拉COS艾莉莎、让艾多娜COS艾莉娜、让艾莉夏COS雪儿、让米库里欧COS浩太、让德泽尔COS索玛、让扎比达COS林道，不过最后DLC出来时发现这也只能想想，我把钱包都准备好了但是BNGI就是不出DLC，唯一的安慰就是罗泽的娜娜换装能给艾莉夏用，这样可以欣赏到两个妹子的……你懂的。荒神讨伐的DLC也挺厚道的，后来想想发现这是“《噬神者》系列”的荒神第一次出现在PS3平台上，虽然在序盘时我不自量力作死地跑去玩结果被オウガテイル教做人……果然不是神机使的话连一只白跳跳都打不过啊

Email 乌拉拉：恭喜新小编乙太拥有自己的小编形象！不过为什么感觉乙太同学的画风和其他人不一样……？乙太君脸圆润润的，和周围中二气息满载的秋沙雨、哪尼、宇宙人之流完全不是同一次元的！

其实我也就是带了个面具遮遮羞，中二病什么的，早就毕业啦！

其实我的风衣只是用来挡雨的，中二病什么的我才不犯呢！

其实我的库鲁塞尼克之枪只是用来对编辑部里的绅士们开无双的，中二病什么的人家才没有呢

最后一个画风不对啊？

Email Free飞：过年时拿到了合刊，惊喜地发现这期又有秘密花园（最近都很少看到这栏目了）。一堆厂商贺图里就SEGA的那个偷懒地拿宣传图来用，A社那个……是在秀拼图技术吧wwww《妖怪手表》的贺图挺可爱的，欧美厂商的不做评价，索尼的那个根本是让我们买买买！《噬神者》的那个我发现里面囊括了一代、一代完整版、二代、二代完整版四作的关键角色，真是别出心裁。

大家好我是艾莉莎胸口的白跳跳

大家好我是队长肩膀上的ヴァジュラ

你们这群人的出息呢……

难得见你不跟他们一起闹

反正雪儿不在……玩《GE2RB》和雪儿一起去约（揍）个（荒）会（神）

微信 金翔云：本人是从高中开始购买UCG的，也算见证了UCG这三年的成长（不是从第一期买的你说个P！）。从纸面发展到了现在纸面与网络共同前进这地步，回想以前也是感慨万千！在如今这种网络信息逐渐吞没纸媒的时代，UCG不仅没有被这潮流吞没，反而还在国内游戏纸媒业界内立起属于自己的一面旗帜当真令人打从心里感到佩服！在此祝各位小编们新春快乐！祝UCG越办越好！

关于UCG，其实本人想提出一个关于网络视频部的建议：我有一直追着UCG在斗鱼的直播，也非常喜欢UCG开创的这个新天地，但由于本人是学生党，往往会错过一些精彩游戏的直播。不知小编们是否能考虑将直播的内容录下来，整理之后发到B站或者优酷上面呢？这样也可以截取一些直播时比较有趣的内容（例如直播主的吐槽和观众的互动之类。）放到光环上面。

你的建议非常好，我们已经决定采用这种录播的方式。当然不是所有游戏都录播，我们会录制哪些流程完整或是十分精彩的直播过程，供大家反复观看

Email windlance：《TOZ》猫猫村的那首BGM太洗脑了！（褒义）这次《TOZ》的音乐真的太赞了，尤其是盆地龙战之后的场景BGM，第一次发现《传说》会用带人声的BGM，据说这次的作曲是两人组合，求问一下猫猫村BGM和盆地后期BGM的作曲家是谁？

《TOZ》四个试练神殿和龙战BGM还有猫人村的BGM都是椎名豪作曲，他在过去曾为《神话传说》（テイルズオブレジェンディア）作曲，后来活跃于“《噬神者》系列”、“《偶像大师》系列”以及《王牌空战3D》等作，BNGI的御用作曲家，近几年还曾为动画《京骚戏画》作曲，今年7月新番《噬神者》的动画版作曲也是椎名

我要爆料，这几天秋沙雨一直戴着耳机在办公桌上抱头颤抖

玩《TOZ》被BOSS虐了？

不，听OST听的，之前去喝水时看到她在桌子前颤艺了

宇宙，我感受到了来自身后的杀气……

Email 非洲人茶几：重温前几期的光盘时发现有一期的ED是《噬神者》新作的OP，正好上个月送了这个游戏就拿出来重温一下，结果发现根本停不下来！3月有新作所以打算赶紧把这个通了，话说现在编辑部有几个“神机使”呢？

编辑部这边玩《GE》的还是不少的，而且《噬神者2 狂怒解放》可以网联，不过我们偶尔还是会去找隔壁《掌机王》的绅士们联机，顺便一提，我是耍变异镰的

耍变异镰的+1

最近刚能做出脑天弹的万年短剑党路过

还不少嘛，话说你们现在进度到哪了？

开了中文版的档接着新加的部分玩

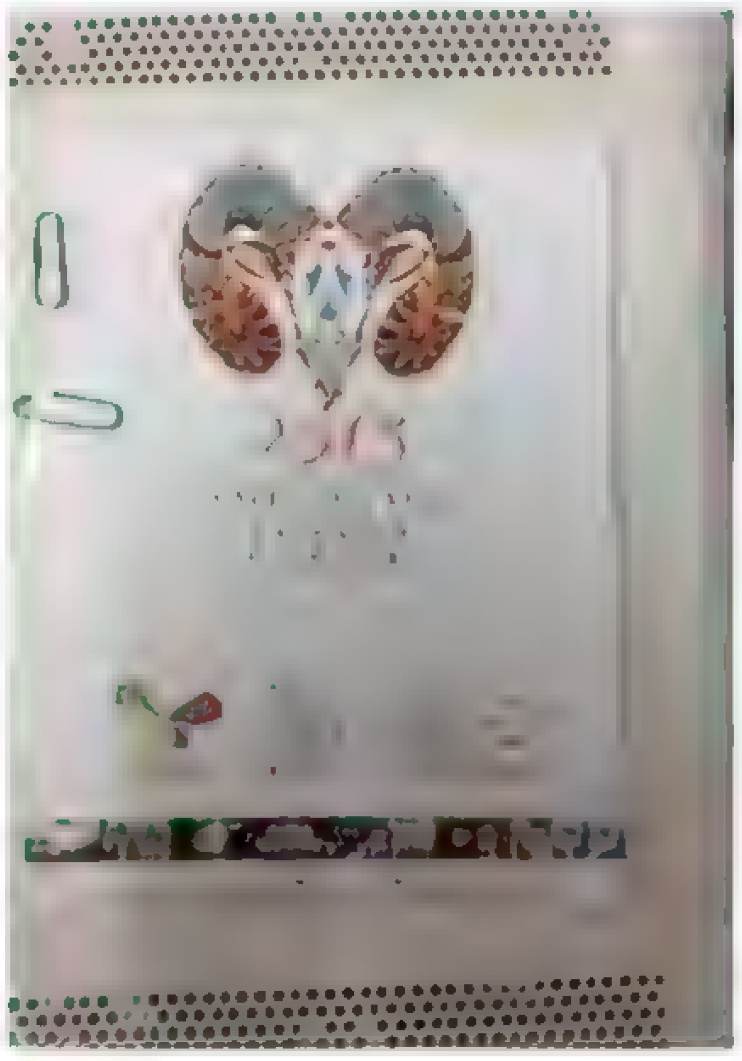
楼上+1

刚把龙胆的腕环拿回来，现在正带着希欧四处玩耍

所以说你快把前作给通了啊！

来自国行XOne的礼物

放假期间，小编们收到来自百视通国行Xbox One团队的贺年礼物，里面会有什么好东西呢？下面就随我们来看一下



▲一张来自百视通高层的手写贺卡，祝福UCG在2015年更加精彩。

▲最有特色的礼物就是这盒棒棒糖，包装采用了国行首发的多款游戏，例如《特技摩托 聚变》、《雷曼 传奇》、《麦克斯兄弟魔咒》等，做攻略的编辑已经分而食之啦！

▲礼物的外包装看起来就和Xbox One的包装盒一样，只不过是红色的。

▲打开一看，里面其实是大量来自海外的美味点心和小吃，拍照的时候很多东西已经被贪嘴的小编们瓜分啦！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：附带小编签名的PS4游戏《教团1886》一张
各类主机专辑6本

1. 你对本期杂志的评价如何

2. 在新的一年里，你对UCG……

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为……

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”

360 期奖品

大奖：《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》amiibo 一个（马里奥与碧奇公主 2 选 1）
各类主机专辑 6 本

amiibo 得主：

Karas574980335@qq.com 机械浜

专辑得主：

费思超 内蒙古
2841066675@qq.com 大帝
578020422@qq.com 晚霞中的青蛙
fdjy@outlook.com 独孤派
670786907@qq.com 可优姆
azail@vip.qq.com 绿酒初尝

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮寄信件：兰州市敦煌路邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 坡 li：翻开目录时发现这期一堆美式游戏的攻略和研究，就《热情传说》一个日式混在里面有种走错片场的感觉。好在2月底和3月有不少日式游戏，到时候就可以看到一波一波的日式游戏攻略了，像是《影牢》、《战国无双 4－Ⅱ》、“DQ 无双”、《海贼无双 3》……感觉今年暗荣好忙啊！

我觉得什么时候光荣出一个《传说无双》的话秋沙雨一定可以写个10万字的攻略

到时候专辑的页数也不用愁了

按照BNGI的习惯肯定会出各种各样的限定版，到时候秋沙雨多入几个然后我们蹭碟玩就省了不少功夫

《传说》这么多角色呢，每个星期出一个角色的解锁DLC至少都能撑到PS4的《传说》新作发售

你们这群人……

说实话我也挺期待《传说无双》的，秋沙雨到时候买不？

限定版走起！

大河马看到了吗，这才是真饭！

所以说为什么又扯上我！

Email 达尔文：之前看到UCG的前线里有介绍过《如龙 0》的PSV APP，之前《如龙 维新》里也有类似的APP，不过那个APP在和本篇联动前会限制角色的等级上限，和本篇联动之后就会解锁，不知道《如龙 0》的这个APP会有怎样的限制，还是和前作一样限制角色等级上限吗？还是说会限制金钱？

据官方公布消息说，本次APP对金钱上限的限制和本篇一样，也就是说本篇里金钱上限是多少，APP里就是多少，不过斗技场的战斗会有限制，APP里桐生一马和真岛吾郎的战斗风格都是固定的，能学习的技能只有两人目前使用的战斗风格的那些，在本篇里触发特定的剧情解锁特定的战斗风格之后才能够在APP里进行战斗风格的成长和切换，这也算是一种另类的等级限制吧。还有就是在APP的斗技场里玩家在特定种类的战斗里可以带武器进入会场，不过PSV版里可制作的武器有限，所以更多的时候得通过在本篇收集材料进行CrossSave/CrossLoad来将武器传送到APP之中进行使用

Email 无头狗：要说到我三月最期待的UCG攻略是什么，那肯定就是——《血源诅咒》！密集恐惧症女巫和浑身着火的狗设定十分带感，自动生成的迷宫简直要挑战刷刷刷的极致……From Software的前作《黑暗之魂 2》把我虐了个爽，当时雨君写的攻略也很有用，不过最近看杂志发现雨君似乎不怎么出现了，所以我很好奇这次会是谁来跟着我等抖M人士一起来被虐

编辑部的抖M还真不多，大家都是兴趣水平正常的绅士

都说是“绅士”了还能正常到哪去……

那就找个不是绅士的——秋沙雨，就决定是你了！

别看我啊，我还是很喜欢妹子们的绝对领域的

饭老板我抗议！上次她玩《绝对绝望少女》时差点把编辑部的屋顶给喊破，玩《血源诅咒》还不把我耳朵给震聋？！

你们要求真多，学学我，《龙之世纪》的几百小时存档没了也振作精神从头开始刷

那既然如此为什么饭老板你自己不亲自上？

……啊哈哈哈（移开眼神）

宇宙人已经看穿了一切

小编寄语

努力工作,拼命玩!

稀饭

2014算是脱离自己的舒适点，与各种不熟悉的新工作内容奋战了一整年，难得熬到新一年，就用去年底存下的钱买了一台三星的27寸曲面显示器，显示器本身的效果还是蛮不错的，就是因为尺寸所限，曲面效果不是很明显，但考虑到真正能够体现威力的34寸曲面要7000多大洋，非我等屌丝力所能及也，用现在这台过过瘾就心满意足了，而且配着买下来的乐歌显示器支架看起来很皮实，还顺带为桌面节省了不少空间，感觉这个开年还是蛮惬意的。

【新爱好】本期截稿当天，在伽蓝童鞋推荐下购入的大行SP8折叠车终于送达，今年的运动新方向也算是定下来了，虽然平常上班通勤用不上，但休息日用来四处踩踩还是挺不错的，来编辑部所在城市也第四年了，是该扩展一下自己的行动范围，不能就点对点地绕着几个大商场跑。不过车子一到嘛，手又痒了，考虑到维护、骑行安全和携带物品的需求，这刷子、润滑油、手套、围脖和车头灯之类的配件还是必须买买买，于是钱包君现在呈现出烟花三月下地狱的节奏。

▲新的支架节省了好多空间，两台Xbox终于找到属于自己的窝了~

胜负师

【钻】回老家过年的第二天，电视机就莫名其妙地坏掉了，于是乎只能拿着手机打打游戏、看看剧集，连春晚都是用手机看完的，称得上是三十年来头一遭。不得不感叹智能手机改变世界！

【金】春节假期前就开始有些身体不适，整个假期也被感冒、咳嗽、腹泻所困扰，中药西药一天一大把，到上班前一天才算基本痊愈。感觉现在身体机能恢复得很慢，据说这也是亚健康的一种表现，唉……

【银】以前玩奖杯挺疯一朋友，最近突然淡出了，说是年纪上去了，没什么精力了，让我挺在。不过想想快要上小学的儿子和工作生活上越来越多的琐事，应该是很难再任性下去了吧

【铜】假期结束时儿子还没开学，老爸就过来帮忙带十天。我问年过六旬的老爸喜欢看什么综艺节目，他说什么“一站到底”、“最强大脑”、“超级战队”什么的。对照上期的那条小编寄语，真是五味杂陈啊！

欧尼

◆过年，家里聚会，同来的几个小孩子们叽叽喳喳地讨论着一款游戏，令我感到意外的是，既不是网游，也不是手游，而是《我的世界》。从沙漠到天堂，从心得到MOD，让我头一次切实感受这款作品是如此的深入人心。当他们知道我从事着与游戏相关的工作时便拉着我加入话题，只可惜我对这游戏浅尝辄止，完全跟不上他们的思维节奏，实在惭愧。

◆过年前《女神异闻录5》公开了大量情报，而它也成为了我今年最期待的JRPG，没有之一。我一直都不太喜欢《P4》那种胡闹一般的恋爱后宫剧，因为完全没能体现出“Persona”所要表达的冲突与对立感。《P5》对怪盗元素的运用恰恰巧妙点题，既有“表”的变化，也有“里”的转换，文学梗更是玩得飞起，但愿最终真的能有文学作品般的气质与内涵吧

◆《女神异闻录4 午夜热舞》已然变成了maimai的掌机版，SEGA还真是物尽其用，一点都不浪费，不过看上去倒是比之前按键版《舞蹈进化》的玩法靠谱得多……

初心者

平时除了动画新番基本不会追什么节目，不过在春节偶然翻到了古泽良太的旧片《如月》，顺便也发现了他编剧的《约会》，结果就跟之前看《Legal High》一样停不下来了。所以想在这里再次安利一下这位编剧。不能否认，《约会》里面啃老死宅文科男和超合理主义理科女相亲的设定对死宅来说会带来同情分的加成，但是更重要的是，他的剧本从来都不会按照观众想像的套路发展，各种神转折绝对不会让人失望。古泽良太总是能将严肃的社会问题幽默化，在喜剧里一本正经地讨论社会，又将社会常识一样的观念黑白颠倒，最终却往往把是非对错交还给观众判断。我曾经觉得日剧过分做作，看着有些恶心，而现在因为这位神编剧，已经彻底认同了这种戏剧性极强甚至极端的处理方式。我想这就跟动漫画的夸张效果如出一辙，让人彻底地笑，彻底地哭，让人暂时脱离现实，却不停止对现实的反思

伽蓝

本期个人签名
《纸牌屋》……

春节让人感觉喜气洋洋，各种聚会更是停不下来，这个春节假期几乎天天都在各种跑亲戚各种聚会，但其实不外乎是给个理由给不熟悉的人由碰头，互相在对方心里的印象资料库中更新，然后各自回到自己的忙碌中去

游戏限时打折这种东西真是让人又爱又恨，你不想玩的时候拼命打折，到你有时间想拿来试试吧，却再碰不上打折的时机，全价买又总觉得亏给自己了，做人好难

最佳钢破烂推广动画“《高达创战者》系列”的营销无疑是成功的，至少我那连名字都记不全的女友在陪我看了几集《TRY》之后又想要买一盒过瘾，为什么我说又？因为上一盒是在一年前，上一部动画播放期间

萝叶

这次过年回家难得没有碰过一款游戏（**因为我压根就没有带**机子回去），唯独带了一本放假前购**入的《猎魔人 白狼崛起》**，还心想着回去以后能静心**的拜读。但我显**然低估了过年期间的各种活动频率，**所以直到假期结**束整本小说的进度才刚过一半，实在**是惭愧。**

放假期间也是各种补番，但最近愈发觉得弹**幕这个东西真**的不能够太过开放，本想着通过弹**幕发表一些感**言体验或是能与同好交流，谁想到片子还没开始弹幕就开始各种剧透，看一部儿童向的动画都充斥着各种低级趣味的恶劣评论，甚至还有通过弹幕吵架刷屏这种现象看的我也是醉了，所以每次按下弹幕关闭按钮都会有一种“世界终于清静”了的感觉，在此也奉劝大家“关弹幕，保智商”。

由于家中突发急事所以未能在第一时间赶回编辑部，回来以后发现不少同事已经把最近刚出的几款新作都通了个遍，《教团1886》更是人手一个白金，于是我自己也不能免俗，其实之前就对这款作品没有报多大期望，因为从官方陆续公布的影像和之前展会上的试玩体验来看，不论游戏方式还是游戏体验都没有多少出彩的地方，实际通关以后发现确实如此，惟一能给我留下深刻印象的应该就是出色且独具风格的游戏画面，以及人物角色（包括NPC）的生动演出了，值得一提的是本作应该是我所拿过的白金难度最低的一款游戏了。

宇宙人

☆**过年**的时候去看了遍《澳门风云2》，虽说网上**很多人说烂**，但个人觉得对于纯粹娱乐的片来说非**常赞赏**的。对比起上一部笑点多了很多（谢霆锋**的角**色设定得太木了，没有张家辉搞怪），而且这一部还有很多刻意恶搞以前“《赌神》系列”的地方，比如在泰国赌场的时候张家辉扮赌神那一段放《上海滩》，然后周润发喊了一句“强哥！”还有周润发扮“刀仔”的时候唱了刘德华的《中国人》等等，这些都是向以前的作品致敬的。最后的彩蛋刘德华扮演刀仔再次走出来也让人感到分外惊喜

☆今年惯例用一个大行李箱把PS4和PS3搬了回家，也惯例地没玩什么游戏就搬了回来了——主要是因为不能整天跟家人抢电视，原本今年只想带一台PS4的，但PS3的《夏莉的工作室》又想趁假期白了，所以最后还是两台都带。然后回到家我才发现机器带回去了，游戏却落在编辑部了！真是一个悲伤的故事

纱迦

★今年春节在韩国过的，感想不少。首先韩国给人的感觉十分接近日本其次是东西比想像中好吃但好吃得有限，大概7.5到8分水平。给人印象最深**的是发达的网络**，在我去过的这么多国家地区里绝对是**第一，随便找个**免费公共网络都可以流畅观看在线视频。**didn因此所**以今年完整地看完了春晚，不过这精彩程度**嘛**……

★“DQ无双”实在太赞，已经有**不少老DQ迷对我**赞不绝口，感觉ω-Force又找到了新出路　这样下去感觉ω-Force完全可以靠搞外包无双来过活了，而《传说》、《FF》等一大票日式RPG也有了新的出路。而且这次游戏的DLC也很厚道，希望赶紧把6代的人气妹子加进来！

★截稿前《天狱篇》有新PV放出，看得人是热血沸腾，买买买！不过一想我还没PSV，而想买的“舰娘”限定版PSV至今连个图都没公布，真是无比纠结。好在最后饭老板表示可以借PSV给我，感谢感谢！

秋沙雨

☆这期《TOZ》的研究写剧情部分的时候写到最后都**感**到心疼，不仅心疼艾莉夏也**心疼**史雷。不过就算有着些不圆**满**，《TOZ》的剧本也还是充满着**希望**的，众人的梦想实现，也得**出了自**己的答案。山本尚基的剧本**不像是一**般的RPG那样，只要解决了**最终BOSS就能够拯**救一切，而是在打倒最终BOSS之后，**让人们依靠自**己的努力去跨越困难。《TOH》的结晶界的恢复和《TOX2》的**灵**魂升华，以及《TOZ》的净化都遵循着这个主旨。未来を决めるのは、ボクたちの心だ

★春节放假结束回到编辑部时恰逢碰上了《噬神者2 狂怒解放》的OST发售，一看到OST在iTunes上架了就一不做二不休地**买**了整个OST，把《TOZ》OST的CD3和《GE2RB》的OST放**在**一起之后根本就是耳朵的盛宴。这两年椎名豪除了《京騒戏画》**之**外都没怎么发售原声音乐集，今年年初一来就是俩简直是耳朵的**享**受钱包的灾难。这次《TOZ》的OST质量也属上乘，樱庭统这**次**带给玩家的冲击力虽然没有《TOX2》时那么令人印象深刻，不**过**战斗曲的质量也保持在系列平均水准之上。椎名豪在其中只参与了14首曲子的制作（倒不如他用这14首曲子在游戏里刷满了存在感），虽然没有通常战斗曲，不过可以通过买《噬神者2》的DLC打开服装自带的BGM就能够全程在杂兵战里享受到豪哥带来的听觉盛宴

乙太

●过年的时候一直忙于各种应酬，原本制**定的**游戏计划几乎都没有完成，无奈之下也只**能感**叹游戏太多，假期太短了。这里还是要**说**一下《花园战争》实在是一款好游戏，一旦投入进去后就根本停不下来，于是我假期所有的空闲时间几乎都奉献给它了。

●之前有消息说暴雪会在3月7号的**PAX** EAST上公布《炉石传说》的新PVE模式，而截稿前也有新卡的情报流出了，初看之下几张新卡对目前环境的影响还是挺大的，看来又免不了“买买买”的节奏了。不过回头看一下我去年资料片的卡包还没有开齐，只能说卡牌游戏都是天坑啊。

●截稿前已经玩上了《启示录2》和《DQ英雄传》，3月还有《魔界战记5》，而《机战Z3 天狱篇》的PV2也发布了，今年上半年的游戏潮着实让人兴奋，这种幸福感也只有游戏玩家才能体会的到吧。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本means所收录的游戏发售时间为
2015.03.05-2015.06.25

■ [illegible]

新年假期结束了，[illegible]在游戏发售计划方面，各个机种都没有太大的[illegible]下载的形式发售[illegible]（[illegible]）誓约之[illegible]将率先推出日文版，中文版则要等到5月14日。而备受关注的[illegible]即将发售，各位“[illegible]”玩家准备好受死吧……

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015年3月					
10日	鬼泣 DMC 决定版	DmC. Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
12日	如龙0 誓约之地	龍が如く0 誓いの場所	SEGA	动作冒险	日版
17日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
19日	生化危机 启示录2	BioHazard Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
24日	[illegible]	Bloodborne	SCE	动作冒险	中文版
24日	边境之地 帅哥合集	Borderlands The Handsome Collection	2K Games	主视角射击	美版
26日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう1人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
26日	魔界战记5	魔界战记ディスガイア5	日本一	策略角色扮演	日版
26日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS －少女達の選択－	MarvelousAQL	动作	日版
26日	讨鬼传 极	Toukiden Kiwami	Koei Tecmo	动作	日版
31日	MLB 15 The Show	MLB 15: The Show	SCE	体育	美版
2015年4月					
2日	地球防卫军4.1 新绝望之影	地球防衛軍4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR	D3 Publisher	动作射击	日版
3日	黑暗之魂Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II Scholar of the First Sin	BNGI	动作	中文版
7日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
14日	真人快打X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue Chrono Phantasma Extend	[illegible]	格斗	日版
23日	新次元游戏 海王星VⅡ	新次元ゲイム ネプテューヌ VII	Compile Heart	角色扮演	日版
2015年5月					
14日	如龙0 誓约之地	如龙0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
19日	巫师3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015年6月					
2日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
9日	上古卷轴在线 无限的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
30日	劫薪日 犯罪狂潮	Payday 2 Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
[illegible]					
5日	世界树与不可思议的迷宫	世界樹と不思議のダンジョン	Atlus	角色扮演	日版
5日	多啦A梦 大雄的宇宙英雄记	ドラえもん のび太の宇宙英雄記	FuRyu	动作	日版
5日	新网球王子 -go to the top-	新テニスの王子様 － Go to the top －	FuRyu	文字冒险	日版
13日	代号 蒸汽	Code Name: S.T.E.A.M	Nintendo	动作射击	美版
19日	马里奥vs大金刚 大家的迷你乐园	マリオvsドンキーコング みんなでミニランド	Nintendo	动作	日版
25日	乐高幻影忍者 浪人之影	LEGO Ninjago: Shadow of Ronin	WB Games	动作	美版
25日	勇者斗恶龙 剧场韵律	THEATRHYTHM DRAGON QUEST	Square Enix	音乐	日版
26日	[illegible]	[illegible]	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26日	黑子的篮球 通往未来的羁绊	黒子のバスケ未来へのキズナ	BNGI	体育	日版
[illegible]					
2日	异度之刃	Xenoblade	Nintendo	角色扮演	日版
2日	天空战士罗德尼	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
16日	Future Card Buddyfight 友情的爆热对战	フューチャーカード バディファイト 友情の爆熱ファイト	FuRyu	策略模拟	日版
23日	二度勇气	Bravely Second	Square Enix	角色扮演	日版
29日	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	[illegible]	Nintendo	益智	日版
30日	动感梨汁 船梨精的愉快故事	梨汁アクション! ふなっしーの梨汁もおはなっしー	Nintendo	动作	日版
[illegible]					
28日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	音乐	日版
[illegible]					
18日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧場物語	Marvelous	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015年3月					
12日	在遥远的时空中6	遙かなる時空の中で6	Koei Tecmo	文字冒险	日版
12日	数码宝贝物语 网络侦探	デジモンストーリー [illegible]	BNGI	角色扮演	日版
25日	乐高幻影忍者 浪人之影	LEGO Ninjago: Shadow of Ronin	WB Games	动作	美版
26日	梦幻之星 新星	梦幻之星 NOVA	SEGA	动作	中文版
26日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS －少女達の選択－	MarvelousAQL	动作	日版
26日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン －ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう1人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
26日	海贼无双3	ワンピース海賊無双3	BNGI	动作	日版
31日	MLB 15 The Show	MLB 15: The Show	SCE	体育	美版
2015年4月					
2日	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
2015年6月					
25日	缤纷律动	IA/VT -COLORFUL-	Marvelous	音乐	日版
25日	女神异闻录4 午夜热舞	ペルソナ4ダンシング・オール・ナイト	Atlus	音乐	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
3 日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
10 日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
11 日	奥尼与魔法森林	Ori and the Blind Forest	Microsoft	动作	美版
17 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
24 日	边境之地 帅哥合集	Borderlands: The Handsome Collection	2K Games	主视角射击	美版
2015 年 4 月					
3 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNGI	动作	中文版
7 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
14 日	真人快打 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
30 日	劫薪日 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
12 日	如龙 0 誓约之地	龍が如く 0 誓いの場所	SEGA	动作冒险	日版
12 日	寒蝉鸣泣之时 粹	ひぐらしのなく頃に粋	KAGA CREATE	文字冒险	日版
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピース海賊無双 3	BNGI	动作	日版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 －もう 1 人のプリンセス－	Koei Tecmo	动作	日版
31 日	MLB 15 The Show	MLB 15: The Show	SCE	体育	美版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大戦 Z 天獄篇	BNGI	策略角色扮演	日版
3 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNGI	动作	中文版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
14 日	真人快打 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
12 日	马里奥派对 10	Mario Party 10	Nintendo	益智	日版
19 日	马里奥 vs 大金刚 大家的迷你乐园	マリオ vs. ドンキーコング みんなでミニランド	Nintendo	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
29 日	异度之刃 X	Xenoblade X	Nintendo	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
3 日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
2015 年 4 月					
7 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNGI	动作	美版
14 日	真人快打 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

03.05 世界树与不可思议的迷宫

3DS 角色扮演 ■ Atlus ■无对应周边 CERO B

B

本作集合了两大迷宫 RPG 系列《世界树迷宫》和《不可思议的迷宫》的开发团队成员，号称是“能够玩 1000 遍的自定义角色扮演游戏”。玩家能够像玩“《世界树迷宫》系列”一样，自由选择 4 人队伍的职业构成和角色外观，3D 的纸娃娃将展现多种多样的武器装备。本作的战斗以“《不可思议的迷宫》系列”为基础，地图以俯视角呈现，玩家要小心地一步步深入迷宫。怪兽、宝箱及机关在每次进入迷宫时都会随机生成，而职业和独特技能的搭配更是保证了游戏的超高耐玩度。

03.12 如龙 0 誓约之地

多机种 动作冒险 ■ SEGA ■对应机种为 PS3/PS4 CERO D

A

“《如龙》系列”每作稳定的推出速度和质量是其人气的最大保证，本作乃是系列的正统续作，不过正如其标题中的“0”一样，讲述的不是 5 之后的故事，而是发生在 1 代之前的过去，玩家将操作桐生一马和真岛吾郎，在 20 年前的神室町与苍天堀进行冒险，深入这两个系列人气角色的过去。战斗系统取消了经验值概念，而是需要玩家使用金钱来进行技能的学习。两个角色能够游玩的游戏内容也有很多大的区别。与《如龙 维新》一样，本作会对应 PSV 平台的免费 APP，而中文版预计于 5 月 14 日发售。

03.12 数码宝贝物语 网络侦探

PSV 角色扮演 ■ BNGI ■无对应周边 CERO B

推荐度 A

《数码宝贝物语 网络侦探》是以数码宝贝为题材的最新作，游戏讲述了失去肉体的主人公，以网络侦探的身分穿梭于数码与现实世界之间，与形形色色的伙伴们一同展开冒险，在解决事件的同时探求隐藏于背后的真相。作为 15 周年的纪念作品，本作有着更加成熟的风格，游戏将收录超过 230 种以上的数码宝贝，并搭载了完善的进化系统，玩家可以自由培育出属于自己的数码宝贝。除了在游戏中战斗之外，还能通过联机系统与其他玩家一决高下。另外，13 位帅气的皇家骑士们将悉数登场，它们会作为故事的关键角色活跃于游戏的舞台上。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

塞尔达传说 梅祖拉的面具3D	17

PS3

刀剑神域 失落之歌	光盘
科拉传奇	光盘
龙珠 超宇宙	17
女神异闻录5	12 光盘
热情传说	68
如龙0 誓约之地	光盘
生化危机 启示录2	光盘
死或生5 最终版	18
影牢 另一位公主	光盘
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	18 74
战国无双4-Ⅱ	17 32

PS4

活至黎明	光盘
教团1886	86 光盘
街头霸王Ⅴ	光盘
进化	19 20
科拉传奇	光盘
龙珠 超宇宙	17
泯灭之光	54
女神异闻录5	12 光盘
如龙0 誓约之地	光盘
生化危机 启示录2	光盘
噬神者2 狂怒解放	18
死或生5 最终版	18
血源诅咒	光盘
影牢 另一位公主	光盘
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	18 74
战国无双4-Ⅱ	17 32
正当防卫3	光盘
最终幻想 零式 高清版	光盘
最终幻想ⅩⅤ	光盘

PSV

刀剑神域 失落之歌	光盘
噬神者2 狂怒解放	18
数码宝贝物语 网络侦探	8
影牢 另一位公主	光盘
战国无双4-Ⅱ	17 32

X360

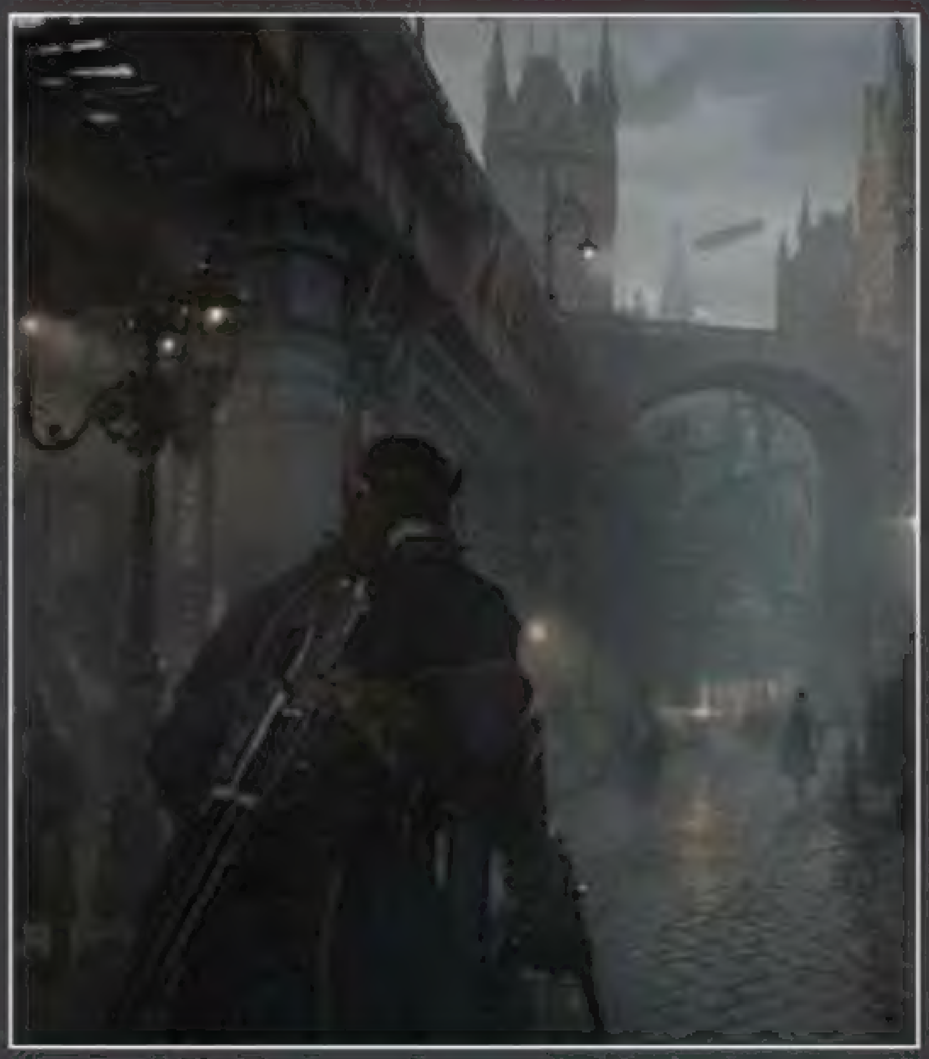
科拉传奇	光盘
龙珠 超宇宙	17
生化危机 启示录2	光盘
死或生5 最终版	18

Xbox One

进化	19 20
科拉传奇	光盘
龙珠 超宇宙	17
泯灭之光	54
生化危机 启示录2	光盘
死或生5 最终版	18
正当防卫3	光盘
最终幻想 零式 高清版	光盘
最终幻想ⅩⅤ	光盘

ARC

异说 最终幻想	光盘



《游戏黄金眼》教团1886新鲜出炉

《最上游》《格斗派系》等更多原创节目等你来看！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入"游戏机实用技术"，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

— 特别说明 —

Gamehalo DVD全面升级

画面比例调整为

16:9 宽屏显示

敬请您采用宽屏电视观看

并选择满屏拉伸模式

以便获得最佳的视觉体验

热血最强

科拉传奇

二周目邪道最速

特别收录

2014年

TV GAME大赏

年度评选揭晓

教团1886

游戏黄金眼

生化危机 启示录2

完全收集攻略·第1章

新作影像集锦

血源诅咒 | 活至黎明

生化危机 启示录2

如龙0 誓约之地

最终幻想 零式 高清版

最终幻想ⅩⅤ | 异说 最终幻想

刀剑神域 失落之歌

正当防卫3

影牢 另一位公主

街头霸王Ⅴ | 女神异闻录5

电影前线

混乱

复仇者联盟2 奥创纪元

艾芙莉 | 秘密特工

代号47

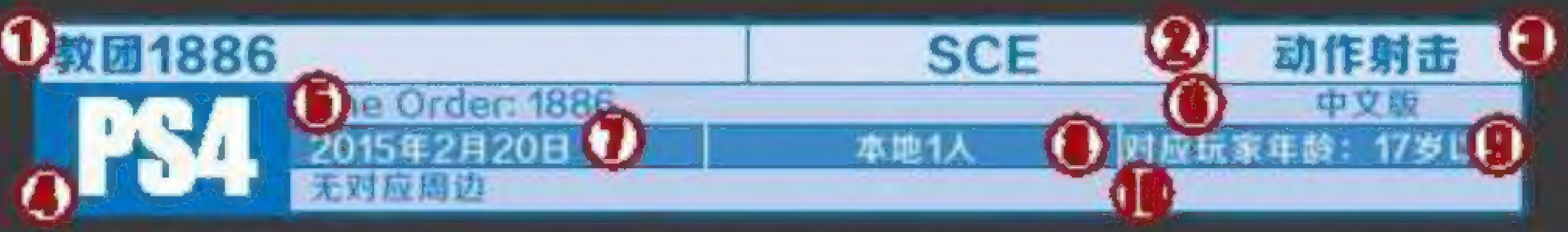
ENDING SONG

热情传说

游戏主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________

进化
Evolve

机种：PS4/XOne
类型：主视角射击
发行商：2K Games
发售日：2015 年 2 月 10 日

追踪不到怪物？是时候抬头找找看了

掌机王SP

VOL. 231

全彩32开288页+DVD光盘

-专题企划-

2014 TV GAME大赏 玩家评选·掌机篇

-研究中心-

最终幻想 探索者

-攻略透解-

遗产传奇

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

战国无双4-Ⅱ

噬神者2 狂怒解放（中文版）

3月11日，全国上市

次世代专辑 VOL.1

UCG出品 必属精品

次世代专辑是由《PS4专辑》专辑以及《Xbox One专辑》制作团队倾力打造的次世代主机专门志
全书囊括PS4、XOne、Wii U等三大主流主机平台的精彩内容
务求让各位玩家一书在手，尽览次世代主机的精彩

-特别企划-

精品文章全方位剖析业界动态

-软硬兼施-

购机指南、使用答疑、主机更新情报
关于主机的一切问题在这里
都能找到你想要的答案

-攻略大集结-

教团1886 | 光环 士官长合集 | 猎天使魔女
泯灭之光 | 进化 | 真·三国无双7 帝国 | 生化危机HD 重制版等

-成就奖杯堂-

成就奖杯一家亲！历受好评的成就奖杯栏目在此延续
带你搜罗值得一玩的成就奖杯神作

豪华创刊号 隆重登场！

3月中旬，全国上市

口袋玩家

VOL. 87

口袋妖怪的专门志，收录《口袋》的游戏、动画、漫画、卡片……

-动作攻略-

口袋抓取方块

的“《口袋妖怪方块》系列”最新作，爽快的连消挟带最新的MEGA进化再度来袭！

专题企划

口袋世界丛林法则 生态系统漫谈·人类相关篇

《丛林法则》专题还继续连载，本辑来说那些与人类生活息息相关的口袋妖怪们的生态。

-研究所-

口袋妖怪详尽分析——从神篇（六）

本辑带来托尔涅罗斯、波尔托罗斯和拉恩德伦斯这三飞神的详尽分析！

-口袋漫画-

口袋妖怪Reburst

《DP物语》完结，全新漫画连载开始！直接化身为口袋妖怪战斗，来欣赏这部与众不同的《口袋》漫画吧！

DVD收录《口袋抓取方块》实机视频、2015剧场版动画特报、《宠物小精灵AG》中文动画、华盛顿音乐会等精彩内容。

3月19日，全国上市

幸运大抽奖继续进行！
超值精美赠品：皮卡丘圆珠笔